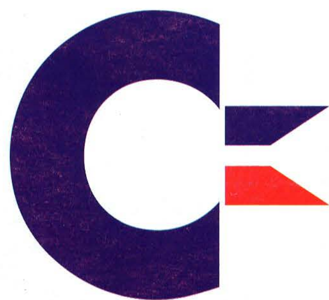
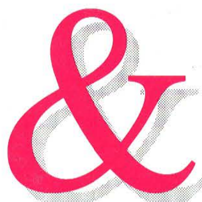
EnigmA
MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 54 - GIUGNO 1994 - LIRE 12.000

AMIGA RUN

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

QUAL E' IL DESTINO DI COMMODORE?




Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50



GUNSHIP 2000

ECTS: TUTTE LE NOVITA' DI PRIMAVERA



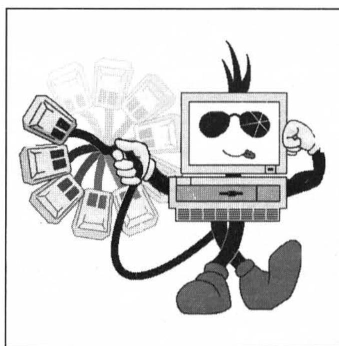
COME CONFIGURARE L'EDITOR DI REAL 3D

GAMES: Fantastic Dizzy!
CAD: Un tutorial per gli arredi
HARDWARE: Merlin II, Encoder e X-Calibur
GRAFICA: Magic Lantern
DIDATTICA: Il colore nel video e nella stampa
UTILITY: TrapFax versione Italiana

editoriale

Giù le mani dalla Fidonet!

E' risaputo che combattere la pirateria sia più che lecito. Da anni ci battiamo per la non proliferazione del software piratato che discredita il nostro paese nell'ambito comunitario e mondiale. Ciò non toglie che è possibile l'esistenza del fenomeno della pirateria attraverso il sistema telematico che causa il diffondersi di programmi piratati, virus e altre nefandezze. Ma ciò non fermi quello che è il più bel circuito mondiale fatto, sì di falsi moralisti, ma anche di utenti vogliosi di scambiarsi esperienze e software rigorosamente PD. Prendersela con la Fidonet, come hanno fatto recentemente in Italia, è fin troppo facile. Facile individuare banche dati che non si nascondono perché non hanno nulla da nascondere. Facile prendersela con i sysop che in realtà non sono altro che persone conosciute a cui la Sip deve fare un monumento e non un processo. I sysop Fidonet ed i loro utenti, infatti, regalano alla Sip montagne di denaro. Criminalizzare e colpire la Fidonet non serve a niente, solo a far notizia o fare i comodi di qualche altro vero pirata. I signori magistrati dovrebbero fare un giretto in altre "reti", nelle aule universitarie e negozietti informatici adiacenti, o magari anche negli uffici pubblici: lì sì che troverebbero terreno su cui indagare.



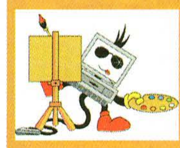
La Sip, d'altra parte, dovrebbe evitare di perdere tempo con ragazzi che sono appassionati di telematica e che hanno l'unica colpa di essere facilmente rintracciabili solo perché non sono pirati. Il tempo guadagnato andrebbe così speso per rendere il nostro paese al passo con gli altri. Introdurre ISDN e linee digitali in tempi brevi: ecco la risposta.
Anche i sysop dovrebbero fare la loro parte cominciando ad utilizzare apparecchiature omologate dato che quelle in uso comune attuale provocano danni alle strutture digitali delle centraline Sip.
Ed è proprio da questo fatto che probabilmente nasce la denuncia della Sip.
Di positivo c'è da dire che si parlerà dell'argomento e qualche sysop non troppo pulito verrà punito. All'italiana: tanto fumo e poco arrosto.

Michele Iurillo

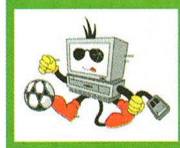
Sommario



Redazionali



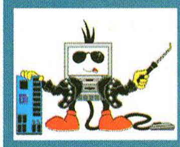
Grafica



Games



Mercato



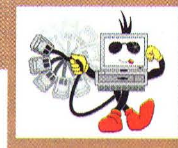
Hardware

ENIGMA AMIGA RUN n. 54 - Giugno 1994

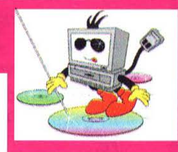
Be-Bop



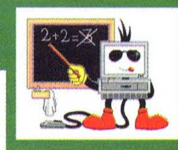
Utility



CDTV-CD-ROM-CD32



Didattica



Direttore responsabile: Gianluigi Zanfrognini - **Capo redattore:** Michele Iurillo - **In redazione:** Luigi Callegari, Francesco Oldani, Emil Abirascid **Hanno collaborato:** Alberto Geneletti, Alessandro Pulpito, Alessandro Tasora, Andrea Rieder, Bob Razor, Giuseppe Ligorio, Enrico Girardi, Marco Milano, Mario Dell'Oca, Paolo Griselli, William Molducci, Luca Parise, Maurizio Bonomi, Silvio Umberto Zanzi, Fabrizio Ficca Giampiero, Luigi "cips" Beltrame, Valentina Oldani (testi), Roberto Roberti - **Pubblicità:** Marco Fregonara, Daniele Pagani, Maristella Boso Tel. 02/38.01.00.30 - **Segreteria:** Valentina Oldani - **Ufficio abbonamenti:** Tiziana Monforti - **Distribuzione:** Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75 - 20142 Milano, Tel. 02/84.67.545 - **Impaginazione:** Luca Parise - **Stampa:** Sigraf - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG) - **Fotografie:** Luigi Callegari, Alessandro Pulpito (Gunship 2000) - **Realizzazione copertina:** Luca Parise, Michele Iurillo - **Progetto Grafico:** Francesco Oldani, Michele Iurillo, Antonio Marangi - **Clip Art:** Alberto Geneletti - **"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.** Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - **Registrazione del Tribunale di Milano N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:** Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Tel. 02/38.01.00.30 - Gli articoli pubblicati su ENIGMA AMIGA RUN sono protetti in conformità alle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con espressa autorizzazione della casa editrice. Non si assume nessuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo. ENIGMA AMIGA RUN è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la COMMODORE BUSINESS MACHINES Inc. nè con la COMMODORE Italiana SpA. I contributi editoriali anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'Editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi citati sono proprietà dei rispettivi produttori - **Pellicole realizzate con fotounità** Linotronic 330 Rip 50 presso: SIGRAF Via Vailate 14 - 24024 Calvenzano (BG) - **Chiuso in redazione il 9/5/1994 - Chiuso in impaginazione il 19/5/1994**



Fedele e schematico

Sono un vostro fedele lettore sin dal numero 1, considerate quindi questa mia lettera più come contributo al continuo miglioramento piuttosto che una critica costruttiva. Schematicamente:

1) La copertina della rivista si rovina orrendamente per togliere il floppy: da incubo per un collezionista!

2) Un'etichetta adesiva prestampata costerebbe poi così tanto rispetto al cartoncino che inserite insieme al floppy stesso?

3) Non banalizzate mai il contenuto del dischetto: in giro c'e' già tanto ciarpame ripetitivo! Perchè non inserite anche clip art per DTP? Il prezzo di lire 12000 sono molte o poche, dipende dalla qualità intrinseca del prodotto, mi pare.

4) Riguardo i contenuti della rivista, mi semra ci siano un po' troppi giochi. Ho trovato bellissimo lo speciale schede grafiche, meno quello sui monitor (il 1942 lo avete dimenticato?) e sento la mancanza di prove comparative dettagliate sui vari add on.
Mi spiego: se devo comperare una stampante, vorrei sapere quali sono quelle che hanno meno problemi con i drivers, con una HP 4L quanta ram aggiuntiva mi serve per stampare in grafica, quanto tempo serve per una ink jet, potere valutare se per un determinato volume di stampa conviene più una copia laser, ad aghi o a getto di inchiostro. Inolrte, vorrei sapere come costruire un piccolo studio DTV e quali alternative ci sono.

Confermandovi stima e gradimento, vi porgo i miei più cordiali saluti.

Francesco Bernardini

Le critiche costruttive e le proposte dei nostri lettori sono sempre bene accette e valutate con attenzione; come sempre dobbiamo però ricordare che è impossibile accontentare decine di migliaia di lettori diversi, passando da chi usa Amiga solo per giocare al professionista del Ray Tracing. Attualmente Amiga è collocato decisamente su una fascia "bassa": non perché sia una macchina dotata di capacità hardware e software inferiori, tutt'altro, ma perchè viene diffusa essenzialmente come computer da intrattenimento, senza supporto per il mercato professionale da parte di Commodore e dei rivenditori. Da notare che è un cerchio chiuso: difficile determinare se Amiga viene visto come consolle per giochi o poco più perché Commodore non lo supporta a livello professionale e quindi le softhouse non producono software di questo tipo, o viceversa le softhouse non producono per esso e quindi la Commodore lo spaccia per quello che è disponbile.
Diciamo che è una situazione che determina, necessariamente, anche quanto viene pubblicato su una rivista come la nostra che, galleggiando su un panorama di introiti pubblicitari quasi nullo per Amiga (chi lo tratta, difficilmente spende milioni al mese in pubblicità) deve vivere con le copie vendute e quindi avere dei contenuti soddisfacenti per un numero sufficiente di lettori.
E veniamo alle risposte.

1) Stiamo studiando delle soluzioni. Il sistema è comunque lo stesso adottato da tutte le riviste straniere con dischetto, per i vantaggi che offre. Vedrà che presto, come per tante altre cose, altre riviste Amiga ci copieranno (magari perfezionando il sistema!).

2) E' un costo sensibile se lo si moltiplica per le decine di migliaia di copie di tiratura. Pensi che potrebbe addirittura costare l'etichetta tanto quanto il dischetto!

3) I contenuti del dischetto sono selezionati. Non pubblichiamo materiale non funzionante o dimostrativi-truffa che invitano i lettori a comperare la rivista per poi ritrovarsi programmi commerciali del tutto inutilizzabili, come altri fanno, né pensiamo di offrire due dischetti al mese solo "per fare scena" e fare pagare ancora di più la rivista. Il DTP su Amiga è meno diffuso di quanto si crede, comunque vedremo di fare qualcosa.

4) Il 95% del fatturato europeo della Commodore, secondo dati ufficiali, è rappresentato da Amiga 1200, la gran parte senza hard disk. In questa configurazione è soltanto un computer da gioco, perché solo per accedere al Workbench bisogna sostituire tre volte il dischetto! Le nostre recensioni sono poi di programmi effettivamente disponibili in Italia.
Il monitor Commodore 1942 non è più in produzione. Non solo: non l'abbiamo mai visto, perché è stato venduto per pochissimo tempo in Italia. Quando un apparecchio od un accessorio Amiga non è disponibile in Italia, lo consideriamo solo se è di enorme interesse. Le prove comparative sono una bella cosa, ma nessuna rivista Amiga le fa perché esistono troppi pochi prodotti specifici ed occorre strutture rivolte ad Amiga che non esistono in Italia per potere reperire il materiale da provare. Sugli altri argomenti, scriveremo presto.

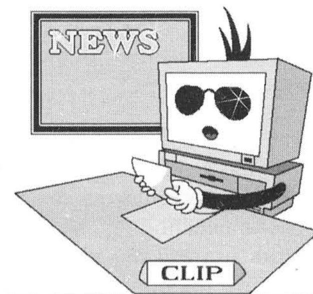
L.C.

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Epilogo della crisi azionaria di Commodore, della quale abbiamo parlato in anteprima assoluta in una circostanziata cronaca di Marco Milano in queste pagine dello scorso mese. In un riquadro apposito, Marco Milano precisa i nuovi sviluppi della situazione. Per quanto ci riguarda, possiamo soltanto dire che le ultime notizie ufficiose, ma comunque con qualche fondamento, sembrano dire che è stata la Samsung ad acquistare la Commodore.





Nuovo Hard Drive a supporto rimuovibile dalla Expansion System (44862 Osgood Rd Fremon, California, USA. Tel. 001, 510, 656, 2890. Fax. 001, 510, 656, 5131). **DataFlyer 105SQ** si connette a qualunque modello di Amiga (600, 1200, 2000, 500 e 4000) tramite interfacce IDE, IDE/C, SCSI o SCSI/C ed è disponibile in configurazioni interne od esterne. In dimensioni poco superiori a quelle di un normale floppy disk drive è possibile stoccare in ogni cartuccia rimuovibile da 3,5" ben 105 Mb di dati.
La ditta dichiara tempo di accesso medio di 14 ms, da 1,6 a 2,3 Mb/sec di transfer rate e fornisce due anni di garanzia totale. I prezzi oscillano, secondo la configurazione e l'interfaccia desiderata, tra 570 e 869 dollari.

Una gradevole sopresa è stata la visita di un redattore della celebre rivista americana *Amazing Amiga* che, in visita in Europa per verificare lo stato del mondo Amiga, ha chiesto di intervistare il nostro condirettore Michele Iurillo. Dalle parole del nostro interlocutore, pare che EnigmA Amiga Run sia l'unica rivista italiana per Amiga conosciuta anche oltre oceano: forse è solo il vantaggio di essere stati i primi!

Le due case NewTek e Prime Image hanno raggiunto un accordo secondo il quale la prima produrrà per la seconda un accessorio per il celebre Video Toaster che converte i segnali in vari standard internazionali (inclusi PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N e NTSC 4.43) usando una tecnologia "pass through" che non degrada il segnale, con correzione temporale e di sincronizzazione e slot di espansione AT per Amiga 4000. Non sono ancora stati resi noti i tempi di realizzazione e diffusione di questo speciale dispositivo.

Nuova scheda grafica a 24 bit per Amiga dalla *DKB* (50240 W. Pontiac Trail, Wixom, Michigan 48393, USA. Tel. 001, 810, 960, 8751. Fax. 001, 810, 960, 8752). La **Talon** si basa sullo standard EGS ma costa meno di 500 dollari di listino e garantisce grafica reindirizzabile, compatibilità con bus Zorro II e III, controller del display a 64 bit, emulazione Workbench, risoluzione programmabile e controller video a 64 bit.

La Vortex Worldwide ha cambiato nome ed ora si chiama *GMR Productions* (3835 Richmond Ave., Ste. 138, Staten Island, NY 10312, USA. Tel. 001, 718, 967, 1509. Fax. 001, 718, 948, 0893). Il suo ultimo prodotto è sempre sulla scia degli emulatori MS-DOS che l'hanno resa celebre. **Golden Gate 486 SLC2** è una scheda da 999 dollari che comprende un 486 a 50 MHz, 2,5 Mb di memoria (espandibile a 16 Mb con SIMM), interfaccia IDE interna, controller per floppy disk drive e zoccolo per coprocessore matematico.

Altro emulatore MS-DOS di alte prestazioni è prodotto dalla *Elite Microcomputer*. Le caratteristiche sono: 486 SLC2 a 50 MHz con 3 Mb di memoria espandibile,

CONCORSO PER L'IMMAGINE DEL MANIFESTO BIT. MOVIE '95

Gent.mo autore,

Ti invitiamo a presentare entro il 31 ottobre 1994 un'immagine che, se selezionata, sarà utilizzata per il manifesto di Bit. Movie '95. Puoi inviarla in formato elettronico, su supporto magnetico, in formato TGA, TIFF, IFF. L'immagine dovrà essere in versione definitiva. Non dovrà contenere scritte con il titolo della manifestazione, poiché queste verranno aggiunte separatamente sul manifesto. Non dovrà contenere la firma dell'autore, poiché questa verrà inserita come didascalia. Lo sviluppo dell'immagine dovrà essere possibilmente in formato 4 base X 3 altezza. La risoluzione minima richiesta dalla Commissione di Programma per l'esame del progetto è di 1024 X 768 pixel, 24 BIT. L'immagine finale dovrà essere successivamente sviluppata in formato 4096 X 3072 pixel. Tra tutte le immagini pervenute ne verrà scelta una che dovrà essere di particolare spettacolarità e bellezza e dovrà comunicare l'idea di ciò che rappresenta Bit. Movie o dei temi collegati alla manifestazione. Se la tua immagine verrà scelta dalla Commissione di Programma avrai diritto ad un premio di Lit.1.000.000. Inoltre il tuo nome sarà citato su tutte le stampe che faranno uso dell'immagine. Se la tua immagine non verrà scelta potrà comunque partecipare al concorso di immagine statica del Bit. Movie '95, nel qual caso dovrai spedire successivamente la scheda di iscrizione allegata al regolamento di Bit. Movie '95.

Spedire i materiali all'indirizzo:

BIT. MOVIE '95
Via Bologna 13
47036 RICCIONE (ITALY)

Augurandoti buon lavoro, ti inviamo i nostri migliori saluti e ti diamo appuntamento al Bit. Movie '95, che si terrà dal 13 al 17 aprile 1995.

Il Direttore Artistico
Carlo Mainardi

direttamente discendente della A2386SX Bridgeboard di Commodore, che ora non viene più prodotta né supportata. Il prezzo di listino è di circa 850 dollari.

Non vi bastano i circa 18 MIPS di velocità di un Amiga 4000/040 standard? Vi interesserà sapere allora che qualcuno negli USA sta pensando di usare il più veloce degli Amiga come trampolino di lancio per un sistema (quasi) parallelo da 8000 MIPS (sì, ottomila!), ovvero 444 volte più veloce. Il sistema **WARP** inizia con una scheda Zorro, la quale si collega ad un contenitore esterno vagamente simile ad un tower PC, con alimentatore e slot separati. Qui si stocca inizialmente una scheda madre con transputer Inmos T805 (30 MIPS) oppure il prossimo T90000 da 200 MIPS. Questi chip sono a elaborazione completamente parallela, sicché più se ne aggiunge, più veloce corre l'elaborazione (teoricamente). Gli 8000 MIPS



COMUNICATO STAMPA FINALE BIT.MOVIE' 94

di Carlo Mainardi

La settima edizione del Festival Internazionale di Computer Art Bit. Movie '94 si è conclusa lunedì 4 aprile con la premiazione dei vincitori del concorso. Dalle schede e dai questionari raccolti si può stimare che circa 6000 visitatori abbiano seguito la manifestazione nei cinque giorni del week-end di Pasqua. Inoltre, attraverso un questionario conoscitivo compilato dal pubblico emergono dati molto incoraggianti. L'identikit del visitatore medio, proveniente soprattutto dall'Italia settentrionale e centrale, ha un'età compresa tra i 16 ed i 30 anni, con diploma, laurea o formazione superiore. Possiede un computer e segue la Computer Art come hobby o come professione. Il 60% dei visitatori proviene da extra circondario ed è venuto appositamente a Riccione per seguire la manifestazione. Molti hanno utilizzato strutture alberghiere, associando a Bit. Movie una vacanza turistica.

Una particolare attenzione è stata riservata alla manifestazione dagli organi di informazione ed in particolare dalla RAI TV con collegamenti di TG Leonardo, di RAI UNO con un servizio che andrà in onda su Primissima, la trasmissione di informazione culturale a cura della redazione cultura del TG1, del TG Regionale dell'Emilia Romagna. Anche VIDEO MUSIC è stata presente alla manifestazione ed ha effettuato le riprese per una trasmissione che andrà in onda a breve termine.

Bit. Movie si conferma quindi come un grande evento di interesse nazionale ed internazionale, capace di attrarre l'attenzione di migliaia di utenti ed appassionati e dei media televisivi.

Il "contagio" della Computer Art continua ad essere in una fase di espansione e per più motivi. Oltre ad essere di grande aiuto alla scienza e ad altre discipline, la produzione di immagini di sintesi è diventata una vera e propria arte, che usa la luce come tavolozza e l'immaginazione per creare colorate e fantastiche forme. La manipolazione della realtà concessa dalla Computer Art sta dando vita ad un rinascimento artistico dell'era moderna. Lo dimostra il crescente numero degli autori partecipanti. Quest'anno alla segreteria del festival sono pervenute 534 opere, 129 in più rispetto alle 405 del 1993. Gli autori sono 226, 52 in più rispetto ai 174 dello scorso anno. Nella sezione Immagine 2D sono pervenute 144 opere; nella sezione Immagine 3D 235; nella sezione Immagine Vettoriale appena 5 opere. Il totale delle opere nelle tre sezioni immagine è di 384.

Nella sezione Animazione Real Time 2D sono pervenute 36 opere; nella sezione Animazione Real time 3D 47 opere, per un totale nelle due sezioni Animazione Real Time di 82 opere. Nella sezione Video Personal Computer 36 opere; nella sezione Video Graphic Workstation 31, per un totale di 67 opere.

Vediamo ora la provenienza geografica degli autori. Su 226 autori 145 sono italiani ed 81 stranieri. Analizzando la provenienza rispetto ai vari paesi d'origine abbiamo in testa ovviamente l'Italia, seguono gli U. S. A. con 18 autori, la Germania con 16, la Francia con 13, la Gran Bretagna con 7, la Finlandia con 4, il Giappone, l'Australia e la Grecia con 3, l'Austria e la Svizzera con 2, mentre il Portogallo, la Polonia, l'Ungheria, la Svezia, l'Egitto, l'Olanda, la Danimarca, la Repubblica Ceka, Cipro ed il Canada seguono ultimi con un autore.

Da ultimo è interessante analizzare il sistema hardware utilizzato dagli autori. Nella sezione Immagine 2D 68 opere sono state realizzate con Amiga, 38 con Macintosh e 35 con PC. Nella sezione Immagine 3D 186 sono le opere realizzate con Amiga, 37 quelle realizzate con PC e 12 con Macintosh. Nella sezione Immagine Vettoriale 3 le opere realizzate con Amiga e 2 con Macintosh. Nella sezione Animazione Real Time 2D 30 le opere realizzate con Amiga e 6 con Macintosh. Nella sezione Animazione Real Time 3D sono 38 le opere realizzate con Amiga, 8 con PC ed 1 con Macintosh.

Nella sezione Video Personal Computer sono 26 le opere realizzate con Amiga e 10 quelle realizzate con PC. Nella sezione Video Graphic Workstation sono 16 le opere realizzate su sistemi SiliconGraphics, 4 su sistemi Sun, 2 su sistemi HP 2 e 9 su altri sistemi.

Il numerosissimo pubblico, che nei cinque giorni ha seguito la manifestazione, è stato chiamato ad esprimere la propria preferenza sulle animazioni e le immagini realizzate al computer dagli autori italiani e stranieri che hanno inviato i loro lavori al concorso.

Negli ultimi anni il compito del Bit Movie è stato quello di fornire ad animatori e "designers" l'opportunità di mettere a confronto le tendenze creative, le idee, le tecniche innovative, le nuove forme narrative nate dalle immagini digitali create su personal computer. La settima edizione del Festival ha centrato l'obiettivo, riuscendo a presentare la produzione più interessante e qualificata nel settore dell'immagine di sintesi realizzata su personal computer.

Si è riscontrata la tendenza da parte degli autori a curare in particolar modo l'aspetto narrativo e creativo. Considerato l'elevato livello di evoluzione tecnologica raggiunto nel corso degli ultimi anni dai personal computer e dal software, insieme alla perfezione tecnica finora prevalentemente ricercata dagli autori, i lavori pervenuti al concorso dimostrano la ricerca da parte degli autori di una componente artistica, la quale rende un'opera veramente completa e valida.

La Commodore International va in liquidazione volontaria!

di Marco Milano

Venerdì 29 Aprile alle 16:10 ora di Atlanta la Commodore International Limited ha annunciato l'entrata in liquidazione volontaria.

In parole povere, ha annunciato il fallimento.

Messa così, sembra una notizia tanto triste per la comunità Amiga quanto incomprensibile all'attuale stato delle cose: come ricorderete, la Commodore negli ultimi mesi era riuscita a ridurre notevolmente le perdite, incamminandosi verso il pareggio, ma nel commento al bilancio un dirigente aveva assurdamente dichiarato che "In assenza di risorse addizionali e di una ristrutturazione del debito, la Compagnia potrebbe essere soggetta a riorganizzazione forzata o altri procedimenti di liquidazione", provocando un crollo del 90% delle già svalutatissime azioni Commodore.

Non riuscivamo a capire come ciò fosse possibile, ed infatti c'era qualcosa sotto, qualcosa che ha infine portato la società a fallire "volontariamente", una cosa incredibile, visto che al fallimento solitamente si è costretti da un'ingiunzione dei creditori.

Quale sia il motivo segreto di tutto ciò si può immaginare dalle numerose voci che circolano negli ambienti degli sviluppatori e sulle BBS americane, dalle quali abbiamo enucleato due ipotesi.

La prima vede una lotta tra i principali creditori e la dirigenza della Commodore: i creditori avrebbero voluto imporre delle persone da loro designate in specifici posti dirigenziali, essendo (giustamente!) insoddisfatti della gestione finanziaria da parte della dirigenza. In pratica avrebbero detto: "o il consiglio di amministrazione si dimette, o noi non vi finanziamo più".

Il consiglio avrebbe rifiutato, richiedendo ulteriori finanziamenti senza alcun obbligo di dimissioni, o in caso contrario avrebbero chiuso la baracca. Questo sarebbe il motivo della volontarietà della liquidazione: per impedire ai creditori di prendere la dirigenza della società, e poterla liquidare mantenendone il controllo.

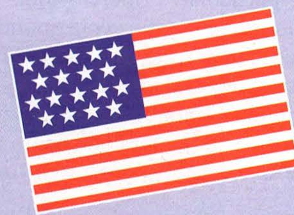
La seconda ipotesi afferma che la Commodore, oberata da 120 milioni di dollari di debiti, aveva avuto un paio di valide proposte di acquisto (di cui la principale sembra venisse dalla Philips), ma le leggi commerciali americane avrebbero imposto almeno 4-6 mesi di attesa per avere l'approvazione legale alla vendita, mentre la Commodore era rimasta con liquidità sufficienti per un solo mese. La liquidazione si è dunque profilata come l'unico modo per poter vendere rapidamente.

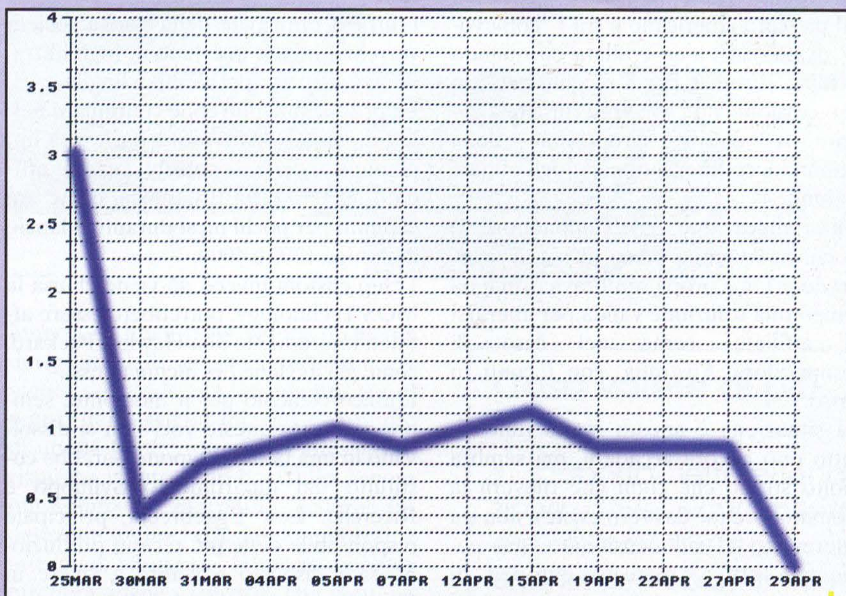
Qualunque sia la verità, va comunque detto che la situazione è molto complessa: non si tratta di un semplice fallimento, in quanto la Commodore ha sì annunciato la liquidazione della Commodore International (con sede fiscale alle Bahamas) e della controllata Commodore Electronics, ma ha precisato che tutte le altre controllate (Commodore Business Machines (U-SA), CBM LTD (Canada), Commodore/Amiga (Gran Bretagna), Commodore Italiana ecc.) continueranno ad operare normalmente. Gli Amiga attualmente in stock sono sufficienti a garantire l'approvvigionamento dei rivenditori sino alla ripresa della produzione, e tutte le politiche di assistenza e le garanzie rimangono perfettamente valide.

Tutto questo sembra un'affermazione sulla volontà di proseguire lo sviluppo della linea Amiga, e molte rassicurazioni sul fatto che la crisi abbia addirittura degli sbocchi positivi (migliore marketing, supporto e prezzi) sono state date dai principali distributori americani.

Il fatto che le filiali nazionali (compresa la potente e profittevole sussidiaria inglese) continuino a funzionare normalmente è comunque di ottimo auspicio, così come il fatto che si parli di una ripresa della produzione.

Incrociamo dunque le dita, e speriamo bene!





sparati prima deriverebbero da 40 moduli T9000, sicuramente dal costo elevatissimo. Naturalmente, il software deve venire riscritto per sfruttare appieno la velocità dell'elaborazione parallela. In ricompilazione sarebbero già alcuni famosi pacchetti, quali: ADPro, Real 3D, Imagine, TV Paint ed altri ancora. Il prezzo della scheda madre è di 1095 dollari, il box esterno costa 300 dollari, un modulo T805 costa 1200 dollari mentre il T9000 deve ancora arrivare...

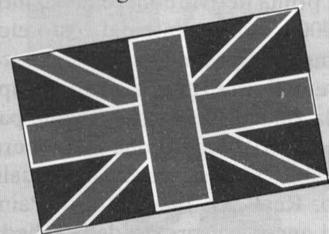
Nuova versione di **Distant Suns** dalla *Virtual Reality Labs*. La release 5.0 fornisce pieno supporto ai chip AGA per la visualizzazione del cielo stellato negli anni passati e futuri. Richiede AmigaDOS v2.04, almeno 2 Mb di memoria e dispone di completa interfaccia ARexx. Il prezzo di listino è di 39,95 dollari.

Upgrade minore dalla Oxxi del suo celebre **SuperBase 4 Professional**. La versione 1.3G è dispo-

La Commodore è morta?

di **Salvatore Stilo**

Riceviamo un comunicato stampa della Commodore UK che annuncia laconicamente che la Commodore International Limited, con sede alle Bahamas, ha chiesto la protezione del Tribunale (fallimentare) locale in attesa che le discussioni già in atto con un (non meglio specificato) investitore e la conseguente riorganizzazione della società vengano finalizzate.
La Commodore Business Machines (UK) Limited ha anche precisato che continuerà a svolgere le proprie attività come al solito e che ulteriori particolari verranno annunciati tra un paio di settimane.
Dalla Commodore UK veniamo anche avvisati che in realtà, le principali sedi europee in Gran Bretagna, appunto, Germania, Italia e Danimarca (che cura il mercato scandinavo) non dovrebbero subire particolari ripercussioni. Dal "The Guardian" (autorevole quotidiano britannico) di giovedì 5 maggio riportiamo anche che David Pleasence, co-direttore della Commodore UK, avrebbe aggiunto: "A volte per cominciare a migliorare qualcosa bisogna fargli toccare il fondo".
Ricordiamo che l'andamento disastroso sul mercato americano è tra i "colpevoli" di una sitazione crollata da quando le filiali europee, per il recente periodo di recessione, non sono più riuscite a coprire i debiti spropositati della Commodore International e della filiale statunitense.
Una riallocazione della Commodore (o di chi ne avrebbe preso in mano la situazione) in Europa sembrava ormai da tempo una soluzione valida per liberarsi di affiliate, come nel caso di Commodore Australia, con i conti in rosso.
La situazione è ancora molto fluida e tutto può ancora accadere, ma sembra molto strano che colui che rileverà la Commodore (se davvero esiste), non sia interessato al ridimensionato, ma comunque attivo, mercato europeo di Amiga.
A questo punto abbiamo tentato di fare una veloce indagine per cercare di capire quanto la situazione sia disperata, ricordando che, soprattutto in Gran Bretagna, l'Amiga 1200 possiede ancora un'ampia fetta di mercato home computer (l'85% sembra essere la cifra più accettata). Al quale si aggiunge l'interesse suscitato dall'ingresso del VideoToaster nel mercato europeo e la scoperta, da parte di alcune società multimediali, che il CD32 forse è una console per videogame, ma soprattutto, grazie alla sua architettura interna, costituisce la base più semplice, economica e compatta per creare applicazioni multimediali di qualità per musei, aeroporti, hotel ed altro, grazie a del software ormai collaudato come Scala, giusto per citarne uno.
Quelle che seguono sono speculazioni raccolte da fonti diverse, ma abbastanza attendibili, tutte in qualche modo legate ad Amiga.
Commodore International Ltd e Commodore Electronics Ltd sarebbero entrambi in liquidazione. L'impianto delle Filippine sarebbe già stato acquistato da una ditta asiatica.
Mentre scriviamo sarebbe invece in corso a New York una riunione alla quale partecipano anche i direttori delle già citate filiali europee e di quella canadese. Da questa riunione si dovrebbe delineare il nuovo assetto della ditta che prenderà il posto della Commodore.
Sembra quasi sicuro che la Commodore scomparirà dagli USA, ma che l'Amiga continuerà ad esservi distribuita, tramite la già istituita rete di grandi distributori.
L'ufficio principale della nuova società verrebbe invece insediato in Inghilterra, se non altro per problemi di lingua.
La produzione potrebbe continuare nelle Filippine, se l'investitore rileverà impianto e società, o potrebbe essere affidato ad una ditta britannica, come era capitato per pochi mesi durante il lancio di Amiga 1200 e 4000.
I chip custom invece, se viene chiusa la MOS Technology, potrebbero essere affidati interamente alla Hewlett Packard, come già avviene per alcuni di essi.
L'unico ostacolo per il momento, sempre che tutte queste voci non si dissolvano in una bolla di sapone, sarebbe costituito dal dipartimento Sviluppo e Ricerche. Lew Eggebrecht, principale responsabile delle più recenti produzioni, sarà disposto a venire a vivere in Gran Bretagna, oppure si dovrà tentare di tenere separato l'ufficio centrale da quello ricerche?
L'ultima speculazione riguarda il nome dell'investitore asiatico che starebbe cercando di rilevare la ditta al prezzo più stracciato. Si erano fatti i nomi di Goldstar e Samsung, ma le voci si sono fatte sempre più forti sul nome di Mehdi Ali, già co-presidente della Commodore International Ltd con Irvin Gould, alle cui spalle sarebbe la ditta asiatica che avrebbe già rilevato la fabbrica nelle Filippine.
Tutte le altre notizie che abbiamo ricevuto e che stanno invadendo le BBS mondiali sono solo folklore.
Concludiamo poi con un veloce giro di telefonate con alcuni sviluppatori Amiga locali e no.
In generale la notizia di un fallimento della Commodore non sembra aver fermato gli sviluppatori. La NewTek ci ha confermato ulteriormente di non avere alcuna intenzione di cambiare piattaforma di sviluppo, e Tony Ianiri della Power Computing, ci avvisa che non ci saranno soluzioni di continuità nella produzione per Amiga, anzi che sono ormai pronte le nuove schede acceleratrici per Amiga 1200 ad un prezzo molto vantaggioso.
Da Marcus Dyson, ex-direttore responsabile di Amiga Format, ed ora collaboratore della software house Team 17, riceviamo una visione molto ottimistica, se non nei riguardi della Commodore, almeno dell'Amiga. In particolare il CD32, per il quale Marcus prevede, se la crisi si risolve positivamente, un notevole successo per Natale '94.
Abbiamo poi concluso il nostro giro d'informazioni recandoci presso i vari negozi qui a Londra. Da Virgin abbiamo potuto verificare che per il CD32 sono usciti in una settimana ben altri cinque titoli e che per esso abbiamo potuto contare più di cinquanta titoli nuovi, più alcuni CD-Video per il modulo FMV ed i recentissimi joypad della PowerPlay.
Silica, una catena di negozi che divide i propri interessi tra Amiga e compatibili, continuava gli affari come al solito, senza svendite o panico.
Insomma, almeno in Gran Bretagna, Amiga sta andando fin troppo bene per poterla già considerare morta.
Cercheremo comunque al più presto di aggiungere certezze a quelle che sono le speculazioni attuali.
Fino ad allora bisognerà mantenere i nervi a posto.
Que viva Amiga!



Situazione Commodore: le ultime notizie ufficiali

*di **Francesco Oldani***

Sebbene le voci siano davvero tante sul presente e sul futuro della Commodore e le illazioni si sprechino, la situazione è forse più semplice e chiara di quanto si pensi. In una lunga conversazione telefonica con il Product Manager della Commodore Italia, Carlo Zambellini, abbiamo avuto i ragguagli circa la situazione aggiornata a metà maggio. E' probabile che mentre leggiate questo articolo, le operazioni in corso siano terminate, in quanto un annuncio ufficiale è previsto per fine mese.

Riepiloghiamo quanto successo finora. Tutti sanno che la Commodore naviga in cattive acque avendo problemi finanziari legati all'andamento del mercato. Tra i creditori, uno di questi il cui nome non è stato divulgato era in procinto di avviare la pratica per richiesta di fallimento della Commodore Inc. Se tale richiesta fosse stata accolta, si sarebbe arrivati alla chiusura totale dell'azienda ed a una dismissione delle attività produttive. Commodore, per porre rimedio a questa manovra "distruttiva" e per salvaguardare anche tutti gli altri creditori, ha richiesto ed ottenuto lo stato di "liquidazione ordinaria". Per le normative dello stato delle Bahamas dove Commodore ha sede legale, lo stato di "liquidazione ordinaria" è equivalente all'applicazione dell'amministrazione controllata in vigore in Italia. La liquidazione ordinaria è ottenibile solo se l'azienda che la richiede, è in grado di dimostrare che vi sono ragionevoli condizioni per una risalita finanziaria che permetta di ritornare in attivo.

Questa manovra, che ha anticipato l'azienda creditrice che avrebbe richiesto lo stato di fallimento, è stata effettuata soprattutto per permettere il termine delle trattative che dovrebbero portare alla cessione dell'intera Commodore ad una nota azienda coreana famosa in tutto il mondo per la produzione di monitor. Carlo Zambellini non ha potuto fornirci informazioni sul nome di questa azienda anche se i nomi ipotizzabili non sono poi moltissimi (ad esempio Samsung).

Riassumendo la Commodore ha chiesto lo stato di "liquidazione ordinaria" per poter terminare la trattativa di cessione che altrimenti sarebbe saltata nel caso l'azienda creditrice avesse ottenuto la dichiarazione di fallimento.

Quanto è accaduto si è ripercosso ovviamente anche sulle filiali Commodore disseminate in tutto il mondo. In questo momento ne rimangono in attività solo quattro: la Commodore UK che tra tutte è quella che può contare sul mercato migliore, la Commodore tedesca in forte flessione, la Commodore Scandinava e la Commodore Italiana che tra tutte è quella che ha la migliore situazione finanziaria. Dalle impressioni scambiate con Carlo Zambellini, sembra che quanto stia succedendo non sia poi del tutto negativo; anzi, l'ingresso di una azienda economicamente forte può portare quel flusso monetario e quelle nuove forze che servono alla Commodore per risalire la china.

Per quanto riguarda l'Amiga, vi sono alcune notizie davvero interessanti. Ultimamente, molte aziende si sono avvicinate alla Commodore per l'acquisizione della tecnologia Amiga; tra queste la Sony, l'Acer e la Philips; in particolare l'interesse di quest'ultima si è dimostrato elevato anche perché Philips, con il CD-I, ricopre una fetta di mercato contesa al CDTV e al CD32.

Mentre per CD-I sono disponibili titoli software molto curati ma l'hardware è tecnologicamente superato, per CD-TV/CD32 si ha la situazione contraria: l'unione delle tecnologie permetterebbe quindi alla Philips di fornire al suo software un hardware adeguato.

I problemi, quindi, per un eventuale cessione di Amiga, sarebbero solo limitati ad una trattativa riguardante le cifre perché in realtà la tecnologia della nostra piattaforma è eccezionale e appetibile per qualsiasi grossa azienda che volesse guadagnare un consistente quota di mercato nel settore consumer e professionale. Tutti questi contatti non hanno portato a nulla di concreto solo perché la trattativa con l'azienda coreana è in dirittura di arrivo e comprende l'acquisizione dell'intera Commodore e non solo della tecnologia Amiga. Nel frattempo, lo sviluppo delle nuove macchine è continuato e se tutto andrà in porto entro la fine dell'anno dovrebbe uscire sul mercato l'atteso A5000. Occorre dire a tal proposito che l'HP, che attualmente sta sviluppando il nuovo chip set, il triplo A, sta proseguendo alacremente le varie fasi realizzative anche perché utilizzerà il chip set di Amiga su alcune workstation a basso costo dedicate alla grafica strutturata ed in particolare al CAD. In questo momento il chip set triplo A è in beta testing avanzato ed esiste una macchina prototipo, l'A5000, funzionante in fase di alpha testing.

Sottolineiamo che queste non sono nostre illazioni ma dichiarazioni del product manager Commodore Italia.

Quindi se le operazioni si concluderanno nel migliore dei modi, Amiga da questa operazione ne uscirà rafforzata e nuovamente competitiva. Pur non illudendosi, occorre riconoscere che le prospettive sono concrete.

EAR



nibile sia in versione Professional (299,95 dollari) che in versione Personal (149,95 dollari) e presenta numerose migliorie e correzioni di piccoli problemi. Si tratta di database relazionali in grado di trattare testi, immagini e suoni, sfruttando una efficace interfaccia grafica. Funzionano con tutti i Kickstart e tutti gli Amiga.

I giapponesi una ne fanno e cento ne pensano. La *Fujitsu* (2 Longwalk Road, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AB, England. Tel. : 0044, 81, 573, 4444), già pioniere nel campo dei dischi ottici riscrivibili da un pollice, afferma di essere ora anche la prima produttrice di dispositivi a doppia capacità da 230 Mb. Compatibile con il predecessore a 128Mb, la nuova unità per dischi ottici **Fujitsu M2512A** è conforme allo standard ECMA-201 e può essere usata con un'interfaccia SCSI anche in workstation UNIX. I prezzi sono ancora da definire.

Nuova versione di un noto, all'estero, word processor multilingue dalla *HarmonySoft* (69 Jabotinsky St., Givatayim 53319, Israel). Si tratta di **Rashumon v2.3**, con pieno supporto a Postscript, comprese le font Adobe Type 1. Tra le altre nuove caratteristiche un nuovo sistema di mappatura della tastiera multilingue, funzioni di manipolazione dei font e pieno supporto AGA.

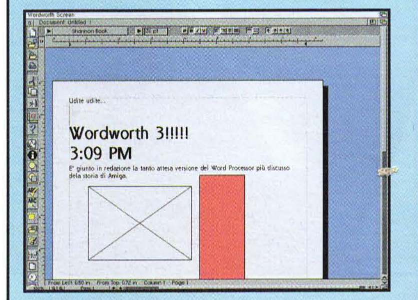
Per gli utenti di reti, nuova versione di uno dei più stabili sistemi di comunicazione prodotto dalla *Thunder RIdge Inc.* (N9353 Benson Rd., Brooklyn, NY 53521, USA. Tel. 001, 608, 455, 1039. Fax. 001, 608, 455, 1317). Si tratta di **TSSnet v2.5** che supporta lo standard Ethermet SANA-II. Ricordiamo che le specifiche SANA-II Netword Device di Commodore forniscono un'interfaccia software standard per il lavoro in rete, sia hardware che software. Questo consente anche a più network di condividere la stessa scheda Ethernet. Tra le altre caratteristiche di TSSnet notiamo la completa riscrittura della documentazione, gestione della posta, nuova gestione dei nodi e supporto ad OS 2.0 perfezionato. Il prezzo di listino è di 395 dollari.

Curiosa applicazione, **CopyCode v2.0** è un trainer per apprendere con Amiga il codice Morse. Assumendo che si conosca l'inglese, il programma è in grado di preparare e verificare per l'esame americano di abilitazione per radioamatori. Sono previste prove preconfezionate o personalizzabili. La Sensible Software Solutions (4951-D Clairmont Square, Ste. 262, San Diego, CA 92117-2798, uSA. Tel. 001, 619, 453, 9446) ha fissato il prezzo in soli 25 dollari.

Agli utenti di AMOS farà piacere sapere che anche in America si producono estensioni per il loro linguaggio. La *Playfield!* (P. O. Box 450884, Sunrise, FL 33345-0884, USA. Tel. 001, 305, 846, 7969. Fx. 001, 305, 846, 8338) ha infatti prodotto **Turbo Plus Extension** che aggiunge 130 nuovi, velocissimi, comandi ad Amos ed Amos Pro. Tra le caratteristiche più interessanti delle nuove estensioni, la capacità di creare e manipolare mappe e livelli ampie centinaia di volte lo schermo con quantità minime di memoria, controllo facilitato della grafica e dei testi, creazione e gestione di oggetti vettoriali e molto altro.

Novità su Wordworth 3

Pare che **Wordworth 3** subirà un upgrade gratuito praticamente contestuale alla sua uscita, a causa di alcuni pesanti bug lasciati nella versione in circolazione. Tali bug comportano: scomparsa casuale di testo quando si cambia la riga, crash durante l'importazione di file ASCII e perfino una finestra di debug sconosciuta che compare in fase di stampa. La nuova versione 3.0a dovrebbe essere disponibile in Inghilterra, presso la DIGITA per quando leggerete queste righe.



Un mucchio di errori...

Il numero di Aprile di Enigma Amiga Run è stato funestato dagli errori, refusi tipografici e altre mille imprecisioni. Ce ne scusiamo con i lettori.

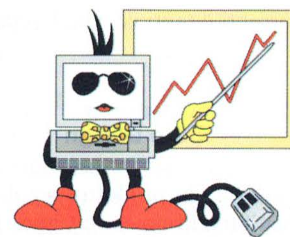
Hanno bloccato la Fidonet...

Milano, 15/5/1994

Nella giornata di mercoledì 11 maggio la Guardia di Finanza, nell'ambito di un'inchiesta promossa dalla Procura della Repubblica di Pesaro relativa alla pirateria del software e ad altri reati informatici, ha effettuato una serie di perquisizioni nelle sedi di numerose BBS (sistemi telematici amatoriali), molte delle quali appartenenti alla rete mondiale Fidonet, alla ricerca di strumentazione informatica atta alla duplicazione illecita di software commerciale.Ai sysop (operatori di BBS) coinvolti è stato notificato un avviso di garanzia e, nella quasi totalità dei casi, le perquisizioni si sono concluse con il sequestro di tutte le apparecchiature (computer, modem, software, etc.), causando gravissimi disagi personali ed ingenti perdite economiche alle persone ed aziende coinvolte, ed arrecando un danno d'immagine alla rete Fidonet, che si è sempre distinta per il proprio impegno nell'evitare qualsiasi coinvolgimento in attività illegali e nel promuovere una campagna di sensibilizzazione contro la pirateria nelle proprie conferenze telematiche su scala nazionale ed internazionale.Il funzionamento della rete per quanto concerne lo smistamento della messaggistica è ora fortemente compromesso a causa della chiusura forzata di numerosi nodi. Il coordinamento Fidonet si sta adoperando affinché la situazione possa tornare alla normalità nel più breve tempo possibile, ed auspica che le autorità inquirenti riescano ad accertare rapidamente e senza ombra di dubbio la totale estraneità di Fidonet e dei suoi membri ai reati ipotizzati.

Giancarlo Cairella
(Coordinatore Region 33 Fidonet)

21st. Century Entertainment



Si è svolta dal 10 al 12 aprile, nella consueta cornice del Business Design Centre di Londra, l'edizione primaverile dell'European Computer Trade Show. Noi di Enigma ci siamo andati come al solito anche per tastare un po' il polso della situazione. Inaspettatamente, e contrariamente alle avversità che la Commodore sta attraversando negli USA, la filiale UK era presente ufficialmente. Abbiamo sfruttato quindi l'occasione per una breve chiacchierata con dirigenti della Commodore UK, distributori di periferiche di lusso ed un rappresentante della NewTek, la ditta produttrice del VideoToaster. Parleremo però di tutto questo nel prossimo numero di Enigma e vi racconteremo anche di come la "festa" londinese, organizzata per il lancio di Wordworth3 della Digita, si sia conclusa lasciando qualcuno decisamente deluso dall'incredibile numero di "bug" presenti nel programma.



Quattro schermate di uno dei giochi più attesi dell'anno: Sim City 2000... ora anche per Amiga.

di **Salvatore Stilo**

Dopo tanti flipper per le macchine più disparate, la 21st pubblicherà a settembre Marvin Minx, un gioco di piattaforme dove l'eroe di turno è un ragazzino che lavora nel "problematico" mondo della consegna di pizze a domicilio, reso ancora più difficile dall'inaspettato arrivo dei soliti alieni.
Per novembre dovrebbe invece uscire il tanto atteso Pinball Illusions, terzo episodio dei flipper sviluppati della Digital Illusions.
Per il momento l'unica caratteristica certa è costituita dalla possibilità di avere più di una palla in gioco contemporaneamente. Fortunatamente Pinball Illusions sarà disponibile anche in versione per CD32.

Adventure Soft

L'Adventure Soft è la software house che ci ha portato recentemente Simon the Sorcerer, un gioco d'avventura con una grafica eccellente ed un senso di humour decisamente particolare. Una versione per CD32 che includerà due ore di dialoghi registrati con le voci di veri attori ed una colonna musicale da CD audio verrà invece presentata prossimamente.

Codemasters

La Codemasters, che ha rilanciato con successo i giochi di corsa d'auto con vista dall'alto grazie a Micro Machines, ha due titoli in serbo per CD 32. Si tratta di Captain Dynamo, ennesimo gioco di piattaforme dalla grafica accuratissima, e Dizzy CD Pack, ovvero la collezione su CD di tutti i giochi finora usciti per il popolare personaggio della Codemasters.
Entrambi i titoli sono previsti in uscita per luglio.
Per Amiga dovrebbe invece uscire ad ottobre Dino Racer, un simpaticissimo gioco di corsa di dinosauri con vista in prospettiva frontale, alla Lotus, e possibilità di schermo diviso fra due gioca-

tori. Finiamo con Micro Machines 2, che presenterà ben 54 circuiti, nuovi concorrenti e tanti veicoli. Uscita in inverno.

Core Design

La Core ha già prodotto per il CD32: Bubbàn'Stix, Premiere e Chuck Rock I e II.
Imminente invece l'uscita di Heimdall II a 256 colori, per CD32 e 1200, e 32 per tutte le altre macchine. Si tratta della continuazione del popolare gioco di ruolo/avventura con grafica tridimensionale isometrica, ambientato intorno alla mitologia nordica. Il nostro eroe dovrà esplorare sei terre diverse in cerca dei sei pezzi di un amuleto che gli daranno il potere di imprigionare Loki, il dio malvagio.
In giugno l'uscita, per CD32 e qualsiasi Amiga, di Dragonstone, un gioco di ruolo con grafica isometrica, e di Banshee, per CD32 e 1200, uno shoot'em-up a scrollo verticale che grazie alla grafica incredibilmente dettagliata potrebbe risultare un titolo vincente.
Luglio dovrebbe vedere l'uscita di Universe, un'avventura grafica di fantascienza per CD32 e che, in virtù di una speciale tecnica, dovrebbe garantire 256 colori anche su Amiga 500.
Sempre solo per CD32 e 1200 in uscita ad agosto Skeleton Krew, uno shoot'em-up in grafica tridimensionale isometrica, alla The Chaos Engine, ambientato in un mondo fantascientifico, particolarmente dedicato agli amanti del genere massacro e carneficina, dove bisognerà distruggere tutti i mutanti ed aprirsi la strada usando qualsiasi mezzo possibile attraverso sei livelli infernali.

Cyberdreams

Da una delle più sofisticate software house specializzate in fantascienza che si avvale della collaborazione di personalità del settore, verrà pubblicata la versione per CD32 di Darkseed. Il gioco, premiato da una giuria internazionale come migliore gioco d'avventura/gioco di ruolo nel 1993, rappresenta il primo tentativo della Cyberdreams di entrare nel mondo CD32.
Questa software house, come riportato nell'articolo sulla scorsa edizione dell'ECTS, ha sviluppato titoli per altre piattaforme che rappresentano ognuno, per grafica e sceneggiatura, una pietra miliare nel proprio genere.
Parlando con un incaricato presente allo stand della Cyberdreams, abbiamo comunque potuto constatare che, purché Darkseed riscuota un certo successo tra gli utenti di CD32, la conversione da CD-Rom per compatibili potrebbe venir realizzata in tempi brevi.

Digital Integration

Di nuovo presente all'ECTS con Tornado, un simulatore di volo particolarmente complesso, avevamo l'occasione di chiarire con un incaricato della Digital Integration che l'unico ostacolo ad una versione di Tornado per CD32 è costituito dall'assenza di una tastiera nella configurazione base. Il problema potrebbe essere risolto da un eventuale successo del CD1200, l'appena lanciata unità CD-Rom per 1200, che la Commodore in Gran Bretagna distribuirà solo a settembre.

Gametek

Dalla Gametek, ditta distributrice di software ludico, registriamo l'uscita del fortunatissimo Frontier: Elite II e del simpaticissimo the Humans I & II, per CD32. Altri due titoli per l'ormai lunga lista di CD per CD32.

Grandslam

La Grandslam è un'altra ditta che non ignora l'esistenza del CD32.
Nick Faldo, una simulazione di golf a 256 colori è infatti uscita per CD32, con giocatori, voci ed effetti sonori digitalizzati.
Già uscita anche la versione per CD32 di Beavers, simpaticissimo gioco di piattaforme con 18 livelli e tanti problemi da risolvere.
Passando alle novità, è quasi pronto, per tutta la linea Amiga, Reunion, un interessante gioco che unisce vari generi: strategia, avventura ed azione.
La Terra del XXIV secolo è afflitta da una guerra civile.
Un piccolo gruppo riesce a sfuggire al bagno di sangue a bordo dell'astronave per colonizzazione Explorer II, ed organizza una colonia su un diverso sistema solare con la speranza di ritornare, un giorno, sulla Terra. Il gioco comincia proprio da questo viaggio di ritorno, tra speranza ed incertezza.
Per tutta la linea Amiga è invece imminente Bump'n'Burn, una corsa d'auto alla Lotus, ma con una buffa grafica da cartoni animati che ricorda abbastanza il vecchio Buggy Boy.

Interplay

Migliorato l'interesse per la console Commodore dell'Interplay che si presentava a questo ECTS con due titoli su CD. Si tratta di giochi già visti precedentemente, ma ancora validi: the Lost Vikings e Battle Chess. A quest'ultimo sono stati apportati miglioramenti alla sezione audio del gioco, con musica da audio CD e voci ed effetti sonori da campo di battaglia.

Kompart UK

Allo stand della Kompart incontravamo la Rasputin, software house che presentava una versione notevolmente migliorata per CD32 e 1200 di Jet Strike, uno shoot'em-up orizzontale con 40 aereoplani da guerra diversi e 40 tipi di munizioni.
Per gli appassionati del gioco del 15 e di Tetris sta per uscire Clockwiser, mentre per CD32 dovrebbe uscire Harold, the Hairy Hermit, un gioco di piattaforme, dove un nuovo personaggio peloso deve cercare di ritrovare tutti i cuccioli che gli erano stati affidati e che aveva perso a causa di un improvviso colpo di sonno.
La Kompart presentava poi la versione CD32 di The Naughty Ones, gioco di piattaforme già uscito per il resto della linea Amiga.

Krisalis Software Ltd

Per quanto riguarda la produzione per Amiga della Krisalis, partiamo con l'imminente uscita di Traps'n'Treasure, un gioco di piattaforme dove il Capitano Jeremy Flynn scampa fortunosamente all'attacco di una banda di pirati. Il suo compito sarà di recuperare l'equipaggio e l'oro che stava trasportando, sfidando il pirata Barbarossa e i centomila pericoli dell'Isola dei Diavoli.
Già uscito invece la versione per 1200 e CD32 di Sabre Team, gruppo d'intervento speciale. Cinque missioni, sette per la versione CD, tra le quali la liberazione degli ostaggi vittima di un dirottamento aereo e di un attacco terrorista ad un'ambasciata.
Imminente l'uscita per 1200 di Hannibal, gioco di simulazione di guerra e strategia, dove stavolta vengono rivisitate le guerre puniche, in particolare l'invasione di Annibale dalle Alpi. La grafica è decisamente molto valida ed aspettiamo di verificarne la giocabilità.
Per qualsiasi Amiga è atteso in giugno



La manifestazione ha richiamato addetti e curiosi da tutto il nord europa.

Big Sea, gioco di strategia e di simulazione, dove bisogna sconfiggere la concorrenza nello stabilire la migliore compagnia di trasporti via mare.
Sempre a giugno l'uscita di Soccer Kid per CD32 che al normale gioco vede aggiunta una serie di cartoni animati disegnati da professionisti del settore che si alternano alle varie fasi del gioco.
Ancora a giugno, e per CD32, Manchester United - Premier League Champions, ennesimo gioco di calcio alla Kick Off, dalla grafica non molto attraente, ma dove ogni giocatore può essere istruito singolarmente a ricoprire un determinato ruolo, grazie al sistema TactiGrid.
A luglio, infine, Ring of Medusa, versione migliorata di un gioco già esistente.

Maxis

L'americana Maxis, presente in Gran Bretagna con un proprio ufficio, annunciava all'ECTS il tanto atteso SimCity 2000 per Amiga 1200, versione tridimensionale dell'originale SimCity che la lanciò all'attenzione del pubblico internazionale come la più innovativa produttrice di giochi di simulazione.
La versione per 1200 incorporerà tutte le caratteristiche della versione per compatibili, inclusa la possibilità di: modificare il terreno creando montagne, foreste, fiumi, ruscelli, cascate e baie; zoomare all'interno della città con tre fattori d'ingrandimento; ruotare di 360 gradi l'intera città; scavare tunnel e passaggi sotterranei per disporre condotte per l'acqua; competere con città confinanti che porteranno via cittadini alla città simulata, se il livello di vivibilità e delle attività commerciali venisse a cadere; infine, importare le città del vecchio SimCity nel nuovo.
Non vi eccitate troppo però, perché di questa versione se ne parlerà solo a settembre.
Chris Knight, PR della Maxis UK, ci ha annunciato anche il prossimo Sim della Maxis: dopo appunto, SimCity, Sim Earth, SimAnt, SimFarm e SimLife, ecco a voi SimRainForest, ovvero, come diventare un buon ambientalista od un efficace speculatore, sfruttando l'ultima foresta tropicale sopravvissuta. Questo programma, per l'enorme numero di dati gestiti, uscirà solo in versione CD-Rom e non è in programma, per il momento, una versione per CD32. Come al solito, tutto dipenderà dal mercato.

Microprose - Spectrum HoloByte

Un benvenuto tra le software house che stanno producendo per CD32 va alla Microprose che sta sviluppando una versione migliorata, anche per 1200, di Gunship 2000, gioco di simulazione di guerra e di guida di un elicottero da guerra. La grafica comprende animazioni generate su Silicon Graphic e l'audio è stato completamente rielaborato.
A tutti i nostalgici dei vecchi tempi a 8 bit ed ai nuovi fan dei 32, è dedicato Impossible Mission 2025. Non si tratta del vecchio Impossible Mission II, già uscito a suo tempo per Amiga, ma di un'edizione completamente nuova e realizzata per qualsiasi Amiga, incluso il CD32.
Con tre personaggi tra cui scegliere, la bella ed atletica Tasha, il ranger Felix Fly e Ram 2, robot rinnegato, bisogna tentare di sabotare il piano di conquista del malvagio Elvin Atombender e dei suoi malefici robot.
Come se non bastassero i livelli contenuti nel grattacielo del malvagio scienziato, il gioco include anche quelli della versione originale della Epyx, ambientato in un segreto laboratorio sotterraneo.
Completiamo la visita alla Microprose con UFO per Amiga 500 e 1200, nel quale la Terra è minacciata da invasori extraterrestri e noi, al comando della XCom, organizzazione mondiale per la guerra contro gli UFO, dobbiamo cercare di sventarne gli attacchi.



Lo spazio espositivo a disposizione dei visitatori era davvero notevole.



In una postazione era bene in vista il nuovo CD1200. Il lettore CD-ROM-CDTV per Amiga 1200.



I nuovi titoli della Sales Curve Interactive saranno qualche cosa di molto forte... Cyberwar farà la sua apparizione su CD32.



Nuova vita per i platform

Millennium

Dopo aver offerto uno dei primissimi titoli per CD32, Diggers, la Millennium ci ritenta con altri cinque titoli di imminente uscita.

Per 1200 e CD32 è già uscito Brutal Football, una versione a 256 colori con un nuovo stadio e la possibilità di usare joystick a due pulsanti o joypad come quello del CD32.

Solo per CD32, 256 colori e con audio digitale, Global Effect, un gioco di simulazione e strategia dove si deve organizzare una civiltà la cui sopravvivenza dipenderà anche dall'accortezza che si avrà nell'interagire con le risorse naturali. Deserti appariranno o scompariranno conseguentemente ad una scelta sbagliata, e, in caso di conflitti con civiltà limitrofe, bisognerà cercare di non rovinare l'equilibrio biologico della Terra che porterebbe allo sterminio di qualsiasi forma vivente.

Il tanto atteso James Pond 3 fa finalmente la sua apparizione per 1200 e CD32, offrendo 256 colori, il solito umorismo e, per la versione su CD, audio digitale e sequenze di cartoni animati introduttive.

Un nuovo eroe di piattaforme introdotto a maggio dalla Millennium è Pinkie, piccolo alieno apparentemente indifeso che si sposta usando il proprio monociclo spaziale. 60 livelli per un gioco di piattaforme sviluppato per tutta la linea Amiga e che si proclama non-violento.

Concludiamo con Wild Cup Soccer, in uscita a giugno e sempre per tutta la linea Amiga, che è invece un gioco del calcio particolarmente "selvaggio".

Mindscape

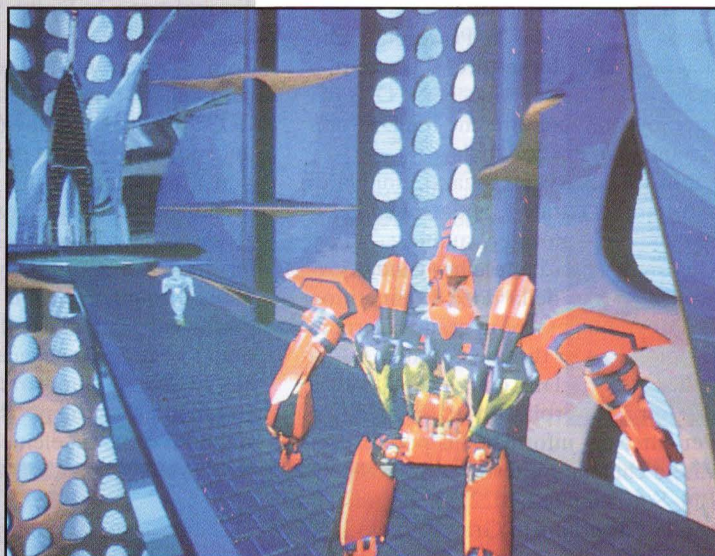
La Mindscape, che ha già pubblicato per CD32 titoli come Liberation, Fury of the Furries, Seek & Destroy, Uridium 2, Fire and Ice ed il più recente The Chaos Engine, si presentava all'ECTS con altre due novità: la più interessante è senz'altro Megarace, che sarà disponibile solo in versione CD. Si tratta di una corsa d'auto futuristica organizzata da una rete televisiva virtuale del XXI secolo. Il gioco conterrà sedici piste e cinque ambientazioni virtuali diverse per sfide all'ultimo sangue "virtuale", ovviamente, ma non prima di ottobre, purtroppo.

Sempre ad ottobre, e per l'intera linea Amiga, verrà presentata un'altra conversione dal mondo dei compatibili, Evasive Action, un gioco di simulazione di duelli aerei. Nella versione CD il

gioco includerà filmati di aerei, oltre ad una colonna sonora audio digitale.
Imminente invece il lancio dei già annunciati Battletoads, ed Elfmania, beat'em-up finlandese.
Pierre le Chef is out to lunch è un altro titolo imminente per 1200. Un gioco di piattaforme ad estrazione culinaria, dove Pierre le Chef viaggia attraverso 6 nazioni e 48 livelli, ognuno rappresentante un piatto tipico di una nazione specifica e di cui deve recuperare gli ingredienti, il tutto accompagnato da una colonna sonora appropriata.

Mirage

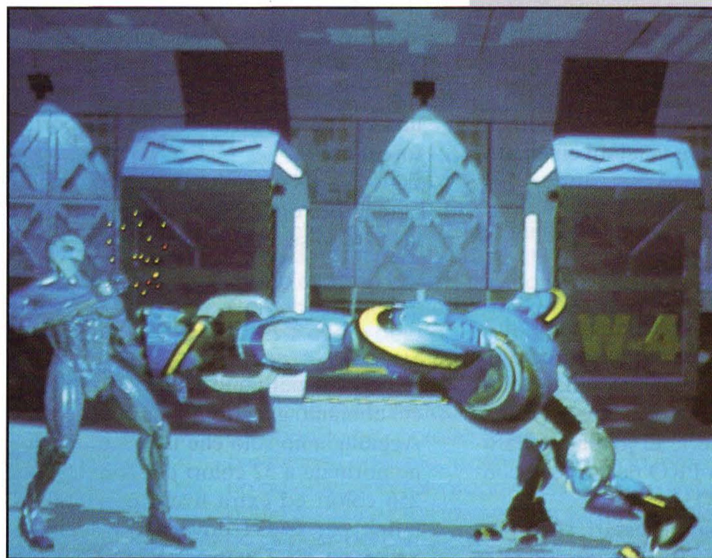
Veniamo ora ad uno titoli più attesi nel mondo dei videogame di combattimento, o beat'em-up. Stiamo parlando del già annunciato Rise of the Robots della Mirage.
Come ormai consuetudine, la versione Amiga del gioco era quasi pronta, ma il lancio non avverrà prima di settembre.
Il motivo del ritardo è dovuto, ci chiariva Declan Brennan della Mirage, ad un contratto firmato all'ultimo momento con la Time Warner Interactive, che avrebbe incaricato la Mirage di preparare il gioco per tredici piattaforme diverse in modo da creare poi una campagna pubblicitaria simile a quella che la Virgin ha creato a suo tempo per Mortal Kombat.
Ci hanno comunque assicurato che il gioco uscirà per Amiga e che, una volta ultimato, consisterà in 10 dischi per Amiga normali, 14 per 1200 e 4000 ed un CD per il CD32, ovviamente.
Ricordiamo, per quei pochi che non lo sapessero, che i robot da combattimento di questo gioco sono tutti "renderizzati" con programmi alla Real3D od Imagine, e che una sequenza in particolare, quella dove un robot-donna *molto sexy si trasforma in una goccia di* metallo liquido, sta già facendo parlare gli addetti ai lavori di tutto il mondo.
Fino ad allora dobbiamo accontentarci delle foto, e soffrire in silenzio.



Il mitico Rise of the Robots. La vera novità...



Grafica mozzafiato e azione per questo titolo che si appresta a diventare campione di incassi



Rise of the Robots verrà commercializzato per: A1200, CD32; PC-CDROM e 3DO.

NovaLogic

La NovaLogic sta per ripresentare al pubblico una versione migliorata di Wolfpack, simulazione di sottomarino con 70 missioni da compiere.
Si può scegliere se partecipare al conflitto mondiale al comando della scorta della flotta americana in superficie o esplorare gli abissi sul sottomarino te-

desco WolfPack. La seconda guerra mondiale non è ancora finita!

Ocean

Mettetevi l'anima in pace. Per motivi non meglio confermati, la versione di Jurassic Park che avevamo visto girare su un CD32 all'ECTS di settembre scorso è stata cancellata. Senza ulteriori spiegazioni siamo rimasti solo con le speculazioni che vi avevamo raccontato precedentemente e che speravamo venissero smentite dalla presentazione del gioco.
Che sia proprio vero, lassù qualcuno odia il povero, indifeso CD32? E perché mai?
Abbandonato comunque l'angolo dei pettegolezzi passiamo ai fatti veri.
Il titolo più importante per Amiga 1200 e CD32 è senz'altro TFX (Tactical Fighter Experiment) il gioco che sta aggiornando gli standard per i simulatori di volo.
Cinque milioni di chilometri quadrati della superfice terrestre, 5 teatri d'operazioni, 120 missioni più la possibilità di crearne altre, ed il problema di scegliere se pilotare un Jet Fighter europeo sperimentale, uno F117a Stealth Fighter od un F22. In uscita a settembre per entrambe le macchine Amiga.
Bisognerà invece aspettare la fine dell'anno per Inferno, un gioco sviluppato dalla stessa software house di TFX, e che quindi userà le stesse routine grafiche.
Si tratta stavolta di un simulatore di volo spaziale con una trama alla Epic: esplorazioni, scambi commerciali e combattimenti, con l'universo come limite.
Già uscita invece è la versione della simulazione di golf, Ryder Cup, per CD32.
Un'ultima nota riguarda invece due giochi ispirati a film. Annunciato un gioco sui Flintstones ed uno su The Shadow, di cui stanno uscendo in Europa le rispettive versioni cinematografiche.

Powerplay Ltd

No, la Powerplay, famosa ditta produttrice di joystick per computer e console di tutti i tipi, non è passata alla produzione software. Era presente all'ECTS con una nuova serie di joypad della linea Competition PRO per tutte le console, incluso il CD32.
Oltre a tutti i tasti necessari, sono presenti pulsanti per attivare l'opzione per turbo fire, auto fire e slow motion, costituendo così una valida alternativa al joypad della Commodore.
Se una ditta come la Powerplay, che non è l'ultima del settore, si premura a preparare una versione per CD32 dei suoi joypad, vuol dire che il CD32 non sta andando poi così male.
Ed in Italia? Avanti ragazzi, finitela di ascoltare gli iettatori, andate a comprare un CD32 e giocateci subito!
Qualsiasi negoziante che vende joystick e joypad della linea Competition Pro dovrebbe essere in grado di procurarselo, e se vi dicesse che non ne ha mai sentito parlare, ditegli che il codice prodotto Powerplay è 570.
Per ulteriori informazioni potete provare a chiamare il distributore italiano, Blu Soft allo 081/7022713, o provare con la Powerplay in Gran Bretagna: 00 44 457 876705.

Psygnosis

Dalla Psygnosis siamo venuti a conoscenza di un nuovo titolo per CD32, che tra l'altro dovrebbe rappresentare un nuovo passo in avanti dopo Microcosm.
Si tratta di Scavenger 4, un simulatore di volo su un mondo frattalico, che avrà anche delle sequenze tridimensionali mozzafiato generate da potenti Silicon Graphic come quelle già ammirate in Microcosm.
Non lo vedremo prima di Natale, ma avremo senz'altro tempo per ritornare su Scavenger 4 prossimamente.
Annunciato anche Lemmings 3, del quale sarà interessante verificare la capacità di attirare ancora il pubblico.
In uscita invece la versione per CD32 di Second Samurai, il gioco della Vivid Image e, per tutta la linea Amiga, di Benefactor, della Digital Illusions.
Benefactor è in effetti un gioco di piattaforme con sprite molto piccoli, in cui una specie di Sylvester Stallone deve aiutare dei picccoli esseri ad uscire da una cella e ad arrivare al teletrasportatore d'uscita.
Il gioco ricorda molto Lemmings anche perché per ogni livello bisogna trovare la corretta sequenza di comandi.

Renegade

A luglio aspettiamo Ruff'n'Tumble, di cui abbiamo già parlato in precedenza.
Aggiungiamo solo che uscirà in versione normale a 32 colori per 500 e 600, a 256 colori ed extra livelli per 1200 ed infine per CD32 dove verrà aggiunta una serie di sequenze per ogni livello.
Il gioco, se uscirà in tempo, potrebbe essere il primo gioco per CD32 con audio registrato in Dolby Surround Pro-Logic.
Tom Watson della Renegade, commentando il primato della versione per CD32 di Chaos Engine (che ora è venduto con la macchina per i nuovi acquirenti) nelle classifiche della Gallups (l'equivalente della nostra DOXA) per giochi su CD-Rom in Gran Bretagna, ha detto:"Ci sono sempre dubbi con nuovi formati, per cui è risultato molto gratificante vedere che il supporto tempestivo che la Renegade ha assicurato al CD32 si sia dimostrato vantaggioso. Crediamo e speriamo che il [CD32] si stabilizzi come un elemento chiave delle piattaforme hardware per il 1994 e 1995. "
Questo a segnalare ulteriormente il positivo andamento del CD32, di cui in Gran Bretagna, al momento che scriviamo, dovrebbero essere stati venduti almeno settantamila modelli, ed il successo di Microcosm, che, a dispetto di un prezzo proibitivo, ha venduto ben sedicimila copie solo durante la prima settimana.
Ma ritorniamo alla Renegade.
Ovviamente per sfruttare l'occasione dei Mondiali di Calcio è in uscita a settembre Sensible World of Soccer. 1400 squadre tra le quali scegliere la propria, 22000 giocatori, arbitri, massaggiatori e tutte le competizioni organizzate dalle più importanti leghe calcistiche.
Il gioco include anche la possibilità di consultare analisi statistiche e canti digitalizzati dei tifosi di varie nazioni. Si può scegliere di essere presidente, general manager, allenatore e giocatore della propria squadra o di ricoprire solo uno di questi ruoli.
A novembre invece l'uscita, per tutta la linea Amiga, del già annunciato The Flight of the Amazon Queen, con 100 locazioni e 40 personaggi con i quali interagire.

SCI

La SCI si stava occupando della versione per CDTV del Lawnmower Man, ispirato all'omonimo film.
Se da un lato riceviamo la notizia che tale titolo è stato cancellato, dall'altro veniamo messi a conoscenza di una versione per CD32 del secondo episodio, chiamato CyberWar, che prevede incredibili sequenze animate di grafica tridimensionale renderizzata a 256 colori e conterrà parti prese dallo stesso film. Fa piacere notare anche che il gioco girerà su CD32 e su PC provvisti

di CD-Rom con un minimo di 486 DX33.
Aspettiamo ottobre per verificare l'effettiva uscita del prodotto e lasciarci andare ad un qualsiasi commento.

Sierra On-Line

Dalla Dinamix, ditta che per la Sierra ha sviluppato avventure grafiche d'alta qualità, arriva inaspettato, per tutta la linea Amiga, Sierra Soccer - World Challange Edition, un altro sfidante al trono di simulazione di calcio più venduta in occasione dei Mondiali. Anche in questo gioco si è manager e giocatore della propria squadra, cercando di scegliere accuratamente i propri giocatori in base agli avversari di turno. Il gioco offre un punto di vista posto più in basso rispetto a quello di Kick Off, per cui il campo è visto in prospettiva frontale ed i giocatori si vedono interamente.
La grafica non ci sembra brillare, ma bisognerà verificarne la giocabilità e se riesce a ricreare l'atmosfera originaria di un emozionantissimo torneo internazionale come la Coppa del Mondo di calcio.

Silmarils

La software house francese che si ispira chiaramente ai mondi fantastici di Tolkien era presente all'ECTS per presentare il terzo episodio della saga di Ishar: Ishar 3, le sette porte dell'infinito. Seguendo lo stile collaudato dei due episodi precedenti, il gioco di ruolo dall'ottima grafica è disponibile per Amiga normali, 1200 ed al più presto per CD32.
In uscita anche Robinson's Requiem, un'avventura nella quale la grafica tridimensionale occupa un posto di tutto rilievo.
Da quel poco che abbiamo visto le schermate sono eccezionali.
Il gioco viene descritto dagli autori come una simulazione di una prova di sopravvivenza in un ambiente ricreato in maniera incredibilmente realistica.
Immaginate di essere imprigionati su un pianeta sconosciuto e di tentare una fuga. Immaginate che pur di sopravvivere siate costretti ad amputarvi una gamba ormai in cancrena. Immaginate di dover tenere sotto continuo controllo ben cento variabili, quali temperatura corporea, stress, dolore, allucinazioni e così via, fornitevi da un computer che vi portate sul petto.
Immaginate di esplorare un'area di cinque chilometri quadrati di questo pianeta tra canyon, colline, cascate e caverne.
Tentate di procurarvi il cibo per sostentarvi, trovate l'acqua, cucitevi gli abiti e costruitevi le armi.
Il vostro istinto di sopravvivenza verrà messo a dura prova, e solo i migliori sopravviveranno e riusciranno ad abbandonare il pianeta.
Ma basta così, invece di immaginare, compratevi la versione adatta al vostro computer, in uscita a luglio per Amiga 500, 600 e 1200, ed a settembre per CD32.

Team 17

Allo stand della Team 17 troviamo altri soddisfatti produttori di software per CD32 grazie alle decine di migliaia di copie di CD già venduti. Pubblicati finora a prezzo ridotto alcuni CD con due titoli ognuno: Alien Breed, un gioco arcade velocissimo, insieme a Qwack, un platforme dello stile di Bubble Bobble; Project-X, uno dei più celebrati shoot'em-up di Amiga, unito a F17, economico gioco di corsa di Formula 1; SuperFrog, che probabilmente tutti ricorderete come un platforme più veloce, più divertente e più economico di Sonic, unito ad Arcade Pool, un simulatore di biliardo.
A maggio ancora per CD32 uscirà l'accoppiata Overdrive, gioco di corsa di automobili visto dall'alto e Assassin Special Edition, piattaforme con molti nemici da uccidere.
Imminente infine Ultimate Body Blows, che si pone come il miglior beat'em-up disponibile su CD32 per il momento. Il gioco è una versione migliorata dei precedenti Body Blows per Amiga e comprende 23 personaggi, di cui 22 a disposizione del giocatore, voci digitalizzate e personalizzate per ogni combattente, 12 sfondi a 256 colori, musica digitale ed opzioni per giocare tornei fino ad otto giocatori o creare sfide tra squadre di personaggi.
Per Amiga 1200 e normali uscirà tra breve la continuazione del popolare Alien Breed II, Tower Assault ed infine, ancora per CD32, Alien Breed II.
Scopriamo inoltre che per 1200 e CD32 la Team 17 sta preparando King of Thieves, che celebra l'ingresso della giovane software house britannica nel mondo dei giochi di strategia ma con sempre un po' d'azione.
Annunciati infine altri due giochi per CD32 e 1200, di cui uno è un simulatore del gioco del Bowling, il cui titolo non è stato ancora deciso, mentre il secondo è un gioco di strategia con grafica tridimensionale e tantissimi campi di battaglia virtuale, ovviamente!

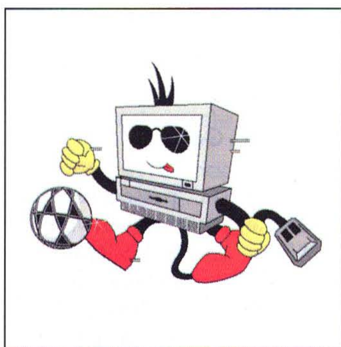
US Gold

Concludiamo questa "passeggiata" tra gli stand di sviluppatori di software ludico per Amiga, con la US Gold che sta preparando il lancio, per qualsiasi macchina esistente, di World Cup USA '94, la simulazione di gioco del calcio ufficialmente autorizzata ad usare il marchio dei Mondiali di calcio americani di quest'anno. A parte tutto il "battage" pubblicitario derivato da tale operazione, il gioco comprenderà anche animazioni con la mascotte della competizione. Ovviamente il gioco, che usa una vista prospettica dalle tribune, cerca di restituire l'atmosfera del torneo mondiale con tutte le squadre partecipanti, più l'inclusione di otto squadre che non ce l'hanno fatta a qualificarsi per la fase finale.
La scelta del campo include ovviamente un campo artificiale ed uno naturale; le condizioni atmosferiche potranno variare casualmente; la durata di ogni incontro può essere scelta da un estenuante 45 minuti per tempo a soli 3; si potrà giocare con o senza fuorigioco; la possibilità di giocare l'intero torneo, che può anche non ricalcare il calendario ufficiale, e svolgere allenamenti o singole partite amichevoli.
La US Gold presentava anche un ancor più vasto catalogo di riedizioni di giochi classici pubblicate da altre software house grazie alla sua linea Kixx XL, che può essere un occasione per giocare alcune classiche avventure della LucasArts, della Sierra e della Delphine o simulazioni della Microprose, Access e Strategic Simulations Inc.

Conclusioni

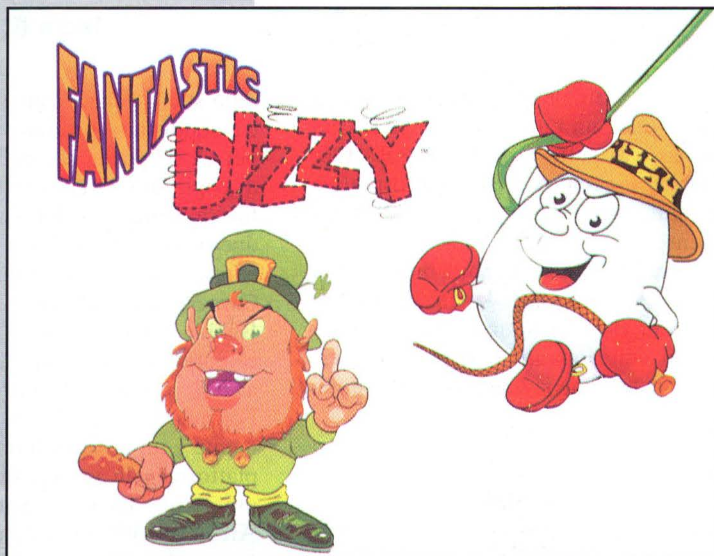
Tutto sommato non ci si può lamentare. L'Amiga sta reggendo nonostante la crisi della Commodore e l'invasione dei compatibili (sembra quasi un film) in un settore per il quale la deridevano. Non va benissimo, ma va, e questo è già importante.
Con un'ampia scelta di titoli a disposizione, perché non comprare almeno un gioco originale, in modo da dare un minimo contributo a chi ancora produce, con tanti sacrifici, software per Amiga? Uno solo, ma comprato da ognuno di voi, potrebbe in realtà sovvertire le tendenze attuali delle software house ed il destino del vostro computer.





Fantastic Dizzy: un uovo tosto, ma non sodo

Chi ha detto che tutti i platform sono uguali? La Codemasters con il suo Fantastic Dizzy dimostra che, quando domina la fantasia e l'originalità, si può inventare qualcosa di nuovo anche in un campo dove pare che tutto sia già stato visto



I divertenti personaggi di Dizzy

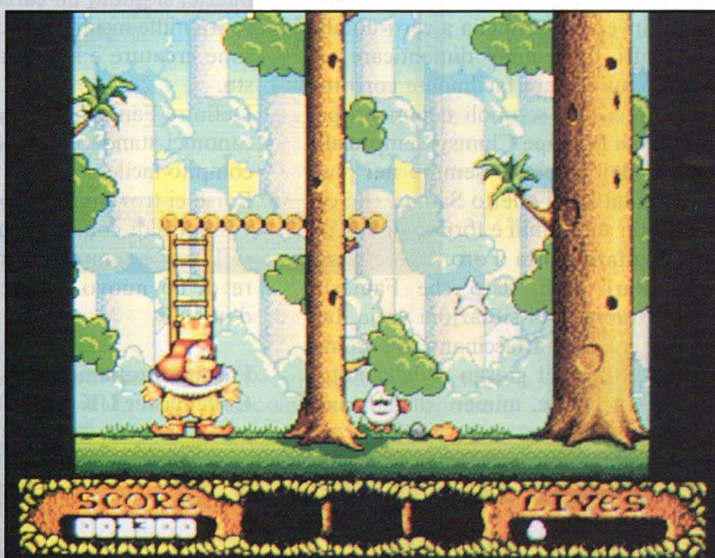
di **Andrea Rieder**

Dizzy! Chi era costui? Per assistere alla nascita di questo individuo si deve risalire alla preistoria dell'informatica destinata all'intrattenimento ludico, cioè ai tempi del glorioso Commodore 64. In quell'epoca, uno strano personaggio dalle sembianze d'uovo, si animava all'interno dei nostri monitor, alla ricerca di una fantomatica isola del tesoro. Ma, a distanza di molti anni, quello stesso uovo sembra ancora freschissimo e più agile e dettagliato che mai, ritorna sui nostri schermi, nello splendore della grafica Amiga.

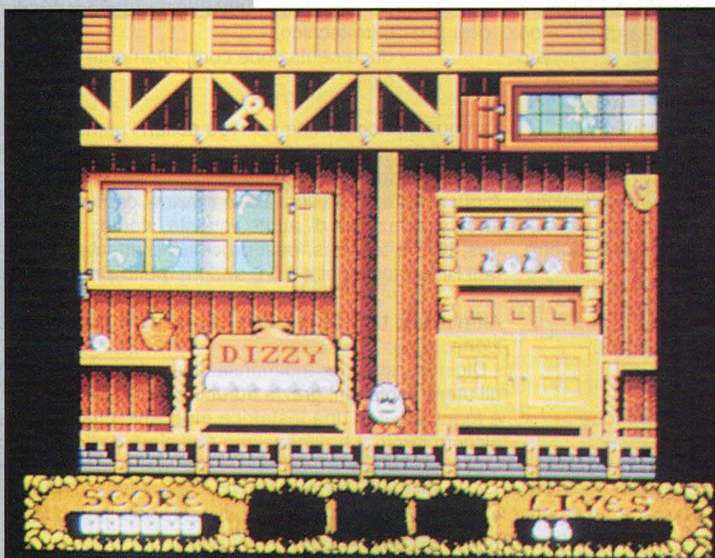
Creatura originale, questo Dizzy: egli è un uovo in piena regola, e come tale è soggetto ai rischi classici del suo mestiere, cioè non è in grado di rimanere indenne in caso di urti violenti; insomma, il pericolo di fare la frittata è costantemente in agguato; ma il nostro amico ha qualcosa in più di un semplice uovo domestico, infatti è dotato di gambe e braccia. E poi è una testa d'uovo, almeno paragonato a tutti i suoi simili, in verità un po' tontoloni, che popolano il paese di Tuorlo. Lì, un tempo, ogni abitante viveva serenamente, un po' chiuso nel proprio guscio, per la verità, ma tutti erano allegri: non si parlava mai di omelette, spaghetti alla carbonara ed altre odiose abitudini cannibalesche. Sebbene queste creature siano dotate di grandi guanti rossi, più consoni ad un pugile che ad un uovo, non sono aggressive ed hanno l'abitudine di fabbricare la loro abitazione sugli alberi, lontano da occhi indiscreti. Ebbene, a Tuorlo, tutto è costruito a misura d'uovo e la popolazione, sino a poco tempo or sono, si sentiva perfettamente al sicuro; ma un terribile giorno, mentre molte uova erano affaccendate nelle miniere di diamanti, di cui quella zona è ricchissima, ed altri passeggiavano tranquillamente nelle vicine foreste, discorrendo di argomenti filosofici per scoprire se fosse nato prima l'uovo o la gallina, un misterioso straniero penetrò nel villaggio e prese immediatamente residenza stabile nel Castello di Keldor, sebbene non ne avesse il benché minimo diritto.



La schermata iniziale del gioco.



Dizzy non è il solito platform...



E' molto di più... Alla Codemasters ci sanno fare!

Il prepotentone convocò il capo del popolo dei Tuorli, il saggio e mite Grand Dizzy. Quest'uovo non si fece ripetere due volte l'invito e si recò alla dimora del malvagio con il sorriso dipinto sul guscio, in segno di amicizia. Come varcò la soglia del maniero vide che ad attenderlo vi erano guerrieri Troll armati sino ai denti. E pensare che sino a pochi giorni prima questi stessi Troll dall'aspetto così aggressivo, erano in ottimi rapporti commerciali con il popolo delle uova, dato che compravano da loro tutti i diamanti che questi riuscivano ad estrarre dalle prolifiche miniere di Tuorlo. Grand Dizzy riconobbe nel perfido straniero il Mago Zaks, famoso per la sua smisurata crudeltà e grandissimo estimatore di uova all'ostrica, e capì in un lampo che quella indesiderata presenza lo aveva attirato in una trappola. Infatti il malvagio stregone diede subito ordine alle guardie di catturare il malcapitato, ma, nonostante l'età, Grand Dizzy diede dimostrazione di una grande energia: con una capriola scavalcò i suoi aguzzini e riuscì a fuggire, lasciando il Mago Zaks con un palmo di naso.

Quando in paese si seppe la notizia, tutte le uova si sentirono raggelare l'albume e per loro ebbe inizio un periodo dominato dalla paura. Tutti temevano Zaks ed i suoi poteri magici, ma un uovo non può rimanere chiuso in casa giorno e notte per tanto tempo. Molti abitanti di Tuorlo erano pallidissimi, altri avevano un'aria sbattuta, tutt'altro che piacevole a vedersi. Piano piano si fecero coraggio e le strade del paese iniziarono a popolarsi di sporadiche temerarie presenze. Tra i più temerari spiccava Dizzy che, di tanto in tanto, si concedeva qualche piacevole passeggiata nella foresta in compagnia della sua ragazza, di nome Daisy. Questa è una fanciulla molto attraente e, se non fosse perché è fatta a uovo, potrebbe avere un sacco di corteggiatori anche in altri ambienti.

Un giorno, mentre Dizzy e Daisy stavano passeggiando nella foresta, il cielo si oscurò improvvisamente, sotto il malefico influsso di un incantesimo di Zaks, ed un enorme uccellaccio del malaugurio piombò sulla ragazza, afferrò il tenero guscio con i suoi possenti artigli e volò, stringendo la preda urlante, sopra le nere nubi, sino al castello dell'orrendo mago. Lì depositò nelle mani del suo padrone l'oggetto del rapimento, rompendo, per così dire, le uova nel paniere a Dizzy che, per quel giorno, aveva progetti decisamente romantici.

Dizzy, l'uovo più coraggioso di Tuorlo, ma anche quello emotivamente più

coinvolto, deve liberare la sua bella, e già che c'é potrebbe pure dare una regolata al Mago Zaks. Da solo, però, non potrà mai farcela ed il suo pianto disperato è giunto sino a noi amighisti. Non possiamo certo rifiutargli il nostro aiuto, anche perché dare una mano a Dizzy significa prendere tra le dita il joystick e concederci qualche ora di sano smanettamento.
La confezione di Fantastic Dizzy della Codemasters è costituita da una coloratissima scatola di cartone, sulla cui facciata è raffigurato l'eroe del gioco mentre, incurante dei nemici, sta arrampicandosi su una gigantesca pianta di fagioli. Il programma risiede su due dischi, dai quali è impossibile ricavare copie di sicurezza ad uso personale, a causa di una protezione software nascosta nella traccia zero di entrambi i supporti. Se non fosse presente questo tipo di tutela, i dischetti risulterebbero perfettamente conformi al formato AmigaOS. Il piccolo manuale allegato al gioco è scritto in otto lingue, italiano compreso. All'interno della scatola si trova anche un'utilissima mappa del mondo di Dizzy, indispensabile per orientarsi agevolmente tra i molteplici livelli del game. Il foglio lucido che riporta questa mappa misura circa cm. 30X40 e reca sul retro lo stesso disegno presente sulla confezione. Anche le etichette dei dischi sono decorate con una tale immagine.
Fantastic Dizzy funziona su tutti gli Amiga dotati di almeno un Mb di Ram; inoltre il programma è localizzato, perciò è possibile utilizzare il gioco completamente in italiano. Se si possiede un'espansione di memoria, questa verrà riconosciuta e sfruttata per installare, in toto od in parte, il programma in Ram, riducendo così al minimo le attese per gli accessi al disco, che, in ogni caso, avverranno solo dal drive Df0.
La presentazione del gioco consente di incontrare alcuni personaggi chiave della vicenda: oltre a Dizzy ed al capo Grand Dizzy, possiamo conoscere Dozy, il dormiglione; Denzil, il ganzo, Dora, la sorella di Dizzy; Dylan, l'uovo tranquillo; Daisy, la damigella in pericolo. Tutti i protagonisti ovali della vicenda hanno il nome che inizia con la lettera D. Ma i personaggi che si incontrano durante l'avventura sono tantissimi, eccovene alcuni: il buon mago Theo che, se sapremo risolvere velocemente il suo puzzle rompicapo, ci regalerà una vita aggiuntiva; il Pirata Cuore Nero, invece, assomiglia a certi uomini che tutti vorremmo dimenticare, in quanto può essere facilmente corrotto, ma non si farà scrupoli nemmeno per tradirci; il Principe Clumsy, sempre alla ricerca dell'amore, e sempre nei posti meno adatti; il Folletto Samus, che come tutti i suoi simili è fornito di una regolamentare scorta d'oro. Non è possibile citarli tutti, dato che Fantastic Dizzy trabocca di situazioni varie, farcite di creature affascinanti. Vedremo, nell'incedere del giorno e della notte, foreste incantate, miniere di diamanti, inquietanti cimiteri, putride fognature da cui sembra scaturire un orribile odore di uova marce, splendide spiagge tiepide e persino zone di mare aperto. Tutto quanto è caratterizzato da una bellissima grafica, che, sebbene non occupi tutto lo schermo, ci fa sorgere il dubbio che l'Amiga disponga di molti più colori di quanti si creda. Lo scrolling, fluidissimo, è rigorosamente parallattico e le musiche sono allegre e piacevoli. Gli sprite sono estremamente espressivi: ad esempio, l'eroico protagonista ha sempre un po' di fiatone, ma è tendenzialmente portato a sorridere, salvo quando si trova in situazioni rischiose.
Fantastic Dizzy non è solamente un platform, in quanto sconfina a tratti nell'avventura ed a tratti in un gioco ad eventi: a volte, alcuni oggetti debbono essere usati a proposito per superare certe difficoltà, è necessario risolvere puzzle, si pilota un carrello da minatore tra mille insidie, si incontrano tantissime creature e si interagisce con queste.
Definire Fantastic Dizzy, basandosi sui canonici standard conosciuti, non è un compito facile.
Forse ci troviamo di fronte ad un nuovo modo di concepire un gioco, o forse Dizzy è semplicemente il precursore di un nuovo genere: il simulatore d'uovo.

Fornito direttamente da Codemaster UK



Finalmente Imagine 3.0

di Alessandro Tasora

Dopo più di un anno di attesa, la Impulse (8416 Xerxes Ave. North Minneapolis, MN 55444) ha definitivamente rilasciato la versione 3.0 di IMAGINE, il noto software di grafica tridimensionale.
Non è ben chiaro il motivo di tanto ritardo, soprattutto in un momento in cui la concorrenza (vedi Real 3d e Lightwave) sta diventando sempre più agguerrita. L'elenco delle novità introdotte è piuttosto sostanzioso:

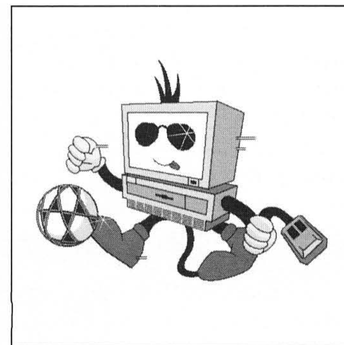
- deformazione degli oggetti tramite spline,
- scheletri per facilitare l'animazione di personaggi,
- vincoli cinematici,
- morphing basato sugli "states",
- lattice deformation (telai per modellare forme organiche con grande semplicità),
- pencil animation (test dei morphing direttamente dentro il detail editor), displacement mapping,
- soft shadows (ombre con i contorni sfumati),
- luci parallele ed illuminazione con texture,
- profondità di campo, per maggiore fotorealismo,
- Antialiasing migliorato,
- texture e brush illimitati in numero,
- controllo della visuale in tempo reale, "New Mode".
- cut, copy & paste nell' action editor,
- maggior numero di effetti (FX),
- "Global Effects",
- "lens flare", per simulare l'effetto di illuminazione diretta verso l' obiettivo,
- spline motion per le animazioni,
- controllo grafico sulla velocità,
- spline editor per la conversione di files Postscript e per la creazione di sagome particolarmente precise.
- Più di ottanta nuove textures procedurali di alto contenuto tecnico,
- documentazione completamente riscritta, più di 350 pagine.

La Impulse ricorda che per 100 dollari l'utente può abbonarsi ad un anno di upgrade dalla versione 3.0, ed avrà diritto ad almeno quattro aggiornamenti.
A questo proposito anticipa le funzioni che verranno introdotte in futuro: simulazione di attrito, gravità, vento; modellazione con splines, nuove textures, post-processing effects, nuova interfaccia (infatti l'interfaccia della 3.0 è ancora molto simile a quella della 2.0).

Altre novità targate Impulse, di probabile prossima commercializzazione, sono:
- Digimax, scanner tridimensionale a basso prezzo (500 dollari per gli utenti registrati, grazie ad uno sconto del 50%). Il funzionamento è manuale, con una tastatrice meccanica montata su una specie di piccolo tornio. La dimensione massima dell'oggetto da digitalizzare è di circa 40 cm in altezza.
-"The Intelligent Armature", un esoscheletro da montare sul proprio corpo per controllare il movimento dei personaggi nell'editor 3D (come Channels per Softimage).
- Videocassette didattiche sull'uso di Imagine.

Gunship 2000

Sette frullatori per macinare avversari digitali secondo ricette diverse





La definizione grafica, in tutti i momenti del gioco, é uno dei punti di forza del programma

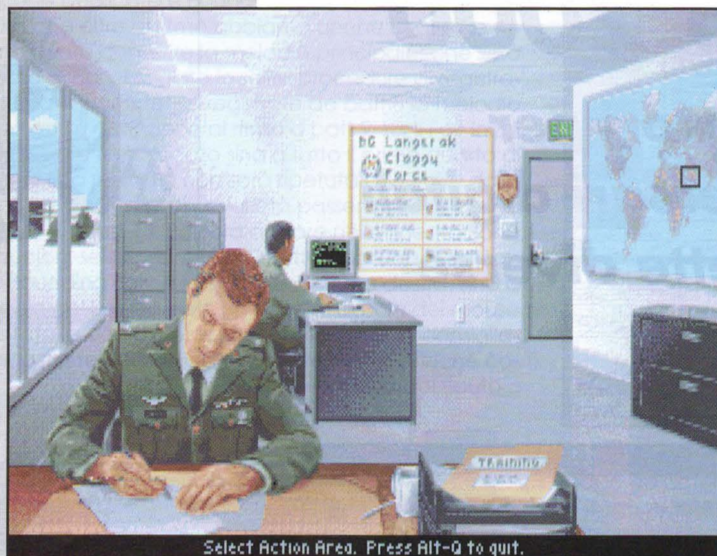
A distanza di alcuni anni dalla discreta conversione per Amiga di Gunship, pietra miliare nel campo delle simulazioni di elicottero originariamente pubblicata per C64, ecco uscirne il seguito, profondamente rinnovato, che coniuga in modo esemplare realismo e giocabilità.

*di **Alessandro Pulpito***

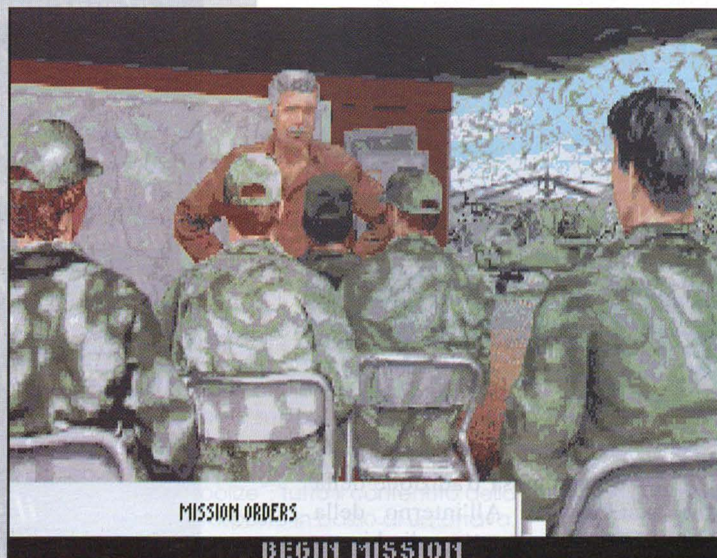
Le simulazioni di volo per il nostro computer, qualsiasi mezzo aereo si prefiggessero di riprodurre, ultimamente scarseggiano, a fronte invece di una prolifica produzione riscontrabile fine a due o tre anni fa: è infatti accaduto che, all'entusiasmo e all'interesse iniziali per una macchina avente caratteristiche hardware particolarmente indicate per interagire nel complesso campo dei modelli di simulazione, si sono sostituite più prosaiche ragioni di mercato che hanno fatto migrare la produzione nel mondo delle piattaforme MS-DOS. Preso atto della situazione, non possiamo che avvicinarci con interesse a questo Gunship 2000, opera della MicroProse, software house specializzata, sin dalla sua nascita, in programmi di simulazione.

La dotazione

La confezione è di dimensioni e peso generosi e la quantità e la qualità del materiale contenuto in essa sono figlie dell'ormai prestigiosa tradizione della casa statunitense. All'interno della scatola troviamo quattro dischi, un corposo manuale in inglese, due fogli di riferimento tecnico (uno in inglese e l'altro in italiano), un cartoncino di sommario dei numerosi tasti da impiegare durante il gioco e una cartolina di registrazione. Il manuale è impaginato con cura e gran classe: illustra ottimamente tutti gli aspetti legati al gioco vero e proprio senza tralasciare di inserire, ogni volta che si renda necessario, approfondimenti sulla fisica del volo e sulle tattiche di combattimento degli elicotteri, dalle più lontane nel tempo alle più avanzate e moderne. Presenta inoltre un'interessante storia dell'evoluzione degli apparecchi ad ala mobile ed è arricchito da belle illustrazioni in chiaroscuro: il tutto stampato su carta di ottima qualità.
Il gioco viene dichiarato compatibile con A500, A500+, A600, A1200, A2500 e A3000: richiede almeno 1MB di RAM per funzionare e 1.5MB nel



Dal quartier generale si può accedere a tutti i vari schermi di opzioni.



Ci troviamo nella tenda in cui si svolge il briefing precedente la missione.

caso venga installato su hard disk e lanciato da Workbench. Può essere giocato con il joystick, la tastiera o il mouse e la sua eventuale installazione su hard disk avviene con il programma apposito fornito.

Il gioco

Appena caricato l'eseguibile principale ci si trova nel quartier generale. In questo schermo si può accedere alla lista di selezione del pilota o del team di piloti (nel caso di voli con una squadra), scegliere la zona di training o di combattimento (sono disponibili il Golfo Persico e l'Europa centrale), recuperare la lista dei piloti precedente alle alterazioni apportatele dall'ultima missione svolta, definire il tipo di missione (allenamento, volo singolo, volo in squadriglia o campagna militare) e assistere infine al briefing: quest'ultima opzione richiama la successiva schermata.

Qui viene illustrata la missione nei suoi minimi dettagli: vengono fornite indicazioni sugli obiettivi, sui mezzi militari avversari che ci si aspetta spiegati dalle forze avversarie, sulla dislocazione delle proprie basi e sulle condizioni atmosferiche di volo. Inoltre è possibile prendere visione della mappa della zona di guerra, rinunciare alla missione se ritenuta troppo pericolosa (con conseguenti influssi negativi sulla propria carriera militare), procedere nella scelta e all'armamento dell'elicottero o degli elicotteri, suddividere una squadra in gruppi minori indipendenti per impostare una strategia di volo e combattimento coordinata e infine proseguire con la sezione successiva relativa alla definizione dei parametri di volo.

In questo schermo occorre superare la protezione del gioco basata su codici presenti nel manuale (pena lo svolgimento di una missione priva di qualsiasi armamento), decidere se avvalersi dell'aiuto del computer nella parte dell'artigliere riservando a noi solo l'onere di guidare l'apparecchio, determinare la velocità di reazione, la precisione e l'esperienza degli operatori radar e dei tiratori avversari e impostare il livello di completezza, complessità e aderenza alla realtà degli algoritmi di simulazione del volo. Compiute anche queste scelte, l'azione ha inizio.

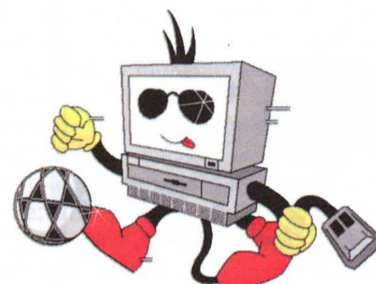
Il mezzo si controlla con una ventina di tasti e le reazioni del proprio mezzo in risposta ai comandi impartiti ricalcano fedelmente il comportamento



Nonostante il poster non sia incluso nella confezione, il materiale che accompagna il programma è comunque ricco e di ottima fattura



Lo schermo di selezione dei mezzi e degli armamenti da impiegare nella missione è molto curato dal punto di vista grafico, come del resto tutte le altre immagini statiche del programma.



reale degli elicotteri, evidentemente nei limiti del realismo di volo impostato. Si può accedere, in qualsiasi momento, a una mappa per pianificare il proprio percorso di combattimento al fine, ad esempio, di separare gli avversari da affrontare da quelli da aggirare, tenendo costantemente in considerazione le caratteristiche topografiche del suolo. Infatti lo stile del volo e soprattutto del combattimento in elicottero, come il manuale si preoccupa di ricordare più volte al giocatore al fine di metterlo subito nell'ordine di idee corretto per evitare figure meschine in battaglia, è completamente diverso da quello degli aerei: mentre questi basano la propria forza d'impatto sulla velocità, non potendo nascondersi (a meno di essere degli apparecchi "stealth"!) ai radar nemici se non in situazioni invero alquanto rare, gli elicotteri, pur non disponendo della stessa rapidità di movimento, aggrediscono il nemico in modo se possibile anche più improvviso e inaspettato, in quanto adottano la tattica del nascondersi e dell'aggirare le forze avversarie per portarsi nella posizione d'attacco più favorevole. A tal fine sfruttano elementi naturali e non, come montagne, colline, letti prosciugati di fiumi, canyon, edifici, ecc.; una volta raggiunta la posizione ottimale, emergono improvvisamente dal loro nascondiglio e scaricano le loro armi sugli obiettivi, distruggendoli prima che questi abbiano il tempo di organizzarsi e rispondere all'attacco. Questo stile di combattimento è molto ben riprodotto nel gioco ed è senza dubbio il più consigliato per ottenere gli esiti migliori.

Volando in squadriglia, le istruzioni vengono impartite nello schermo della mappa: i compagni di missione sono più o meno affidabili, rapidi ed efficienti nell'eseguire gli ordini a seconda della loro abilità e della loro esperienza.

La missione termina quando si torna alla base o si viene abbattuti.

In seguito viene valutata la prestazione dei partecipanti alla missione e, a seconda dei casi, vengono assegnati promozioni ai gradi superiori, medaglie e punti di merito o demerito. Particolarmente ambite sono le prime, in quanto permettono in seguito l'impiego di elicotteri ed armamenti più sofisticati. Nel caso di morte di un pilota, il suo file verrà chiuso e non potrà più essere riutilizzato: rimarrà comunque, a meno di cancellarlo esplicitamente, negli annali dei migliori piloti come esempio per le nuove leve.



Al nostro pilota sembra sia andata male...

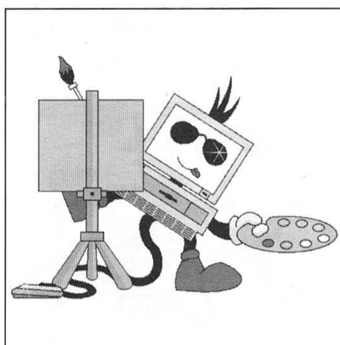
Conclusioni

Il gioco è molto curato dal punto di vista grafico: lo scenario 3D è dettagliato, realistico, veloce e, nel caso di microprocessori più potenti, anche molto fluido. Durante il volo sono attivabili diverse visuali interne ed esterne al mezzo controllato, per permettere la visione dell'azione da diversi punti di vista.

Il prodotto offre un'encomiabile riproduzione del reale comportamento in volo di questo tipo di apparecchi senza pregiudicare la giocabilità e quindi il divertimento, garantito dall'azione e dalla confusione che si generano non appena si entra in contatto col nemico.

L'impegno profuso per un procedere quanto più glorioso possibile della carriera del proprio pilota e l'ansia generata dal timore di una sua possibile perdita sono ottimi incentivi al gioco che assicurano a Gunship 2000 un'elevata longevità, quest'ultima costante di tutte le produzioni MicroProse.

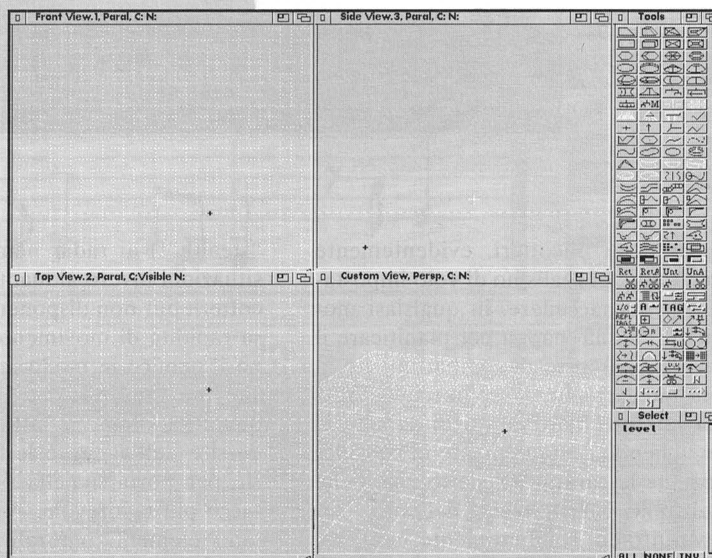




REAL 3D: configuriamo l'editor

-prima parte-

Cominciamo con questo numero una serie di articoli dedicati al mondo di Real 3D. Oggi vediamo come configurare l'editor...



Ecco come si presenta un classico ambiente di lavoro in Real 3D.

di ***Alessandro Tasora***

Su richiesta dei lettori, questo mese inizia un corso di computergrafica tridimensionale per utenti di Real 3D.

In questa prima puntata affronteremo il problema della configurazione del programma, argomento più ampio di quanto si pensi; nei mesi successivi parleremo di modellazione con primitive, creazione di superfici B-spline, editing dei materiali, animazioni e tanto altro.

Abbiamo deciso di dedicare un'intera puntata al setup (e all'uso) dell'interfaccia grafica perché Real 3D, a differenza di altri software quali Imagine e Lightwave, si può presentare in mille modi diversi a seconda dei gusti dell'utente: questo significa l'impossibilità della realizzazione di corsi in stile "premere il secondo pulsante in basso a sinistra sullo schermo... ". Perciò in seguito si richiederà, da parte di chi segue il corso, una minima padronanza dell'editor, che permetta di svolgere le operazioni illustrate sulla rivista anche se appaiono in modo diverso sul proprio schermo.

Altra nota importante: attualmente facciamo riferimento alla versione 2.47 di Real 3D, vi sono alcune differenze dalla precedente (e più diffusa) versione 2.35. Comunque comprenderete da soli le novità, e speriamo provvediate ad eseguire l'upgrade al più presto. (Real 3D è un prodotto della Realsoft, distribuito dall'Activa e importato in Italia dalla AP&S di Udine).

Un ambiente "flessibile"

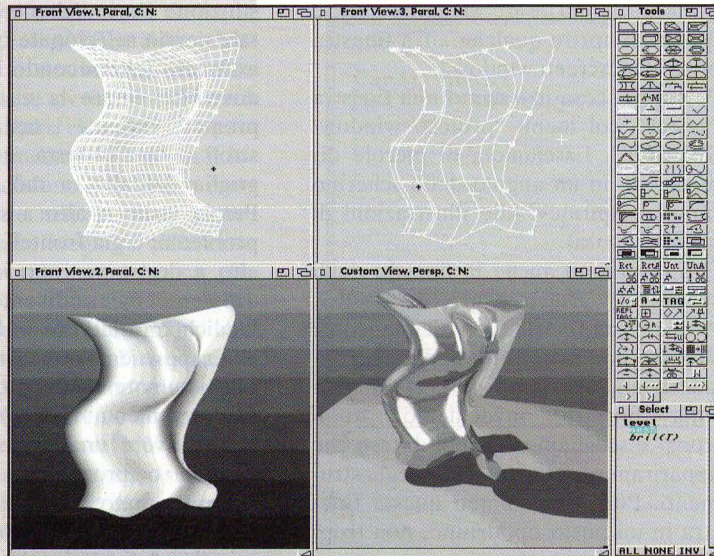
Real 3D è basato su una filosofia CEE, acronimo che significa Customizable Environment and Expandibility, e da questa flessibilità ed apertura verso l'esterno trae una delle sue forze maggiori.

Ogni utente può configurare il programma (in particolare la sua interfaccia grafica) in modo che risponda alle proprie esigenze, ad esempio fornendolo di poche ed essenziali viste pro-

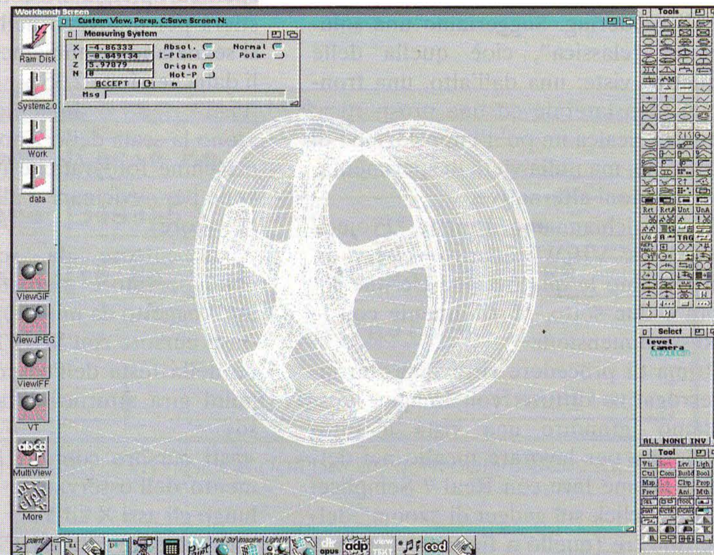
spettiche se deve fare animazioni televisive, oppure dotandolo di tante viste assonometriche ausiliarie nel caso di CAD meccanico; questo "ambiente di lavoro" può essere salvato su disco per evenienze future.
Questa flessibilità nel modificare l'editor si dimostra utilissima per gli utenti smaliziati, ma d'altra parte la marea di opzioni per la configurazione finisce per ostacolare gli utenti alle prime armi: pertanto questo mese spiegheremo come sfruttare al meglio questo potente editor 3D.

Al lavoro

Dopo il doppio click sull'icona di Real 3D ci si presenta un ambiente di lavoro di "default" che supponiamo non soddisfi le nostre esigenze.
Chiudiamo tutte le finestre, eccetto una altrimenti non funziona più il menu del Real.
Ora eseguiamo il menu "project/ environment/ open screen", ci si presenta un pannello dal quale possiamo aprire un altro schermo di lavoro (saprete già che Real può lavorare su più schermi contemporaneamente).
Scegliete il numero di colori e la risoluzione desiderata.
Qualche consiglio: più colori usate, più avrete rendering gradevoli in quello schermo, ma il suo refresh sarà più lento; personalmente usiamo la scheda Picasso in 800x600 a 256 colori per modellazione e rendering rapidi; i rendering semidefinitivi avvengono su uno schermo a 16 milioni di colori.
Poniamo, comunque, che abbiate scelto un buon compromesso per l'Amiga "standard": 640x512 a 8 colori (depth 3). Il risultato è che si apre lo schermo desiderato, con una piccola finestra - detta "screen window"- recante il nome dello schermo. Premendo il pulsante "Jump" essa si sposta, ciclicamente, sugli altri schermi attivi: possiamo chiudere gli schermi indesiderati col pulsante "Close". Col bottone "Public" rendiamo pubblico lo schermo (per potervi aprire altre applicazioni, com'è il caso del Workbench), col pulsante "Default" confermiamo qual è il principale fra i vari schermi di Real, con "hijaak" forziamo le applicazioni aperte per schermi pubblici ad apparire sullo schermo di Real. Osserviamo che il menu "Project/ Environment/... " permette egualmente queste operazioni.
Supponiamo che vi siate ricavati anche un secondo schermo in lo-res HAM per i rendering a colori.
Ora portiamoci sullo schermo principale (o sul workbench se, come noi, avete deciso di usare quest'ultimo); è il caso di aprire qualche altra finestra oltre alla "screen window".
Per prima cosa inseriamo una finestra "select", col menu "project/ window/ SELECT". Lasciamola di piccole dimensioni, in un angolo dello schermo (magari ispiratevi alle illustrazioni di quest'articolo).
Ora inseriamo anche la finestra degli strumenti: "project/ window/ TOOL". Appare una finestra con alcune icone: siccome non sono tutte quelle che desideriamo, operiamo così: clicchiamo sulla finestra, invochiamo "tool/ icons" e scegliamo i gruppi di tasti che appariranno nella finestra degli strumenti. Poi posizioniamo questa finestra in un posto opportuno, non troppo ingombrante.
Rimane da riempire la parte più ampia dello schermo, che occuperemo infatti con le finestre di visualizzazione e di rendering. Suggeriamo una soluzione "classica", cioè quella delle quattro viste: una dall'alto, una frontale, una laterale ed una prospettica; questa ricalca un po' l'impostazione di Imagine, ma nulla vieta di sperimentare soluzioni alternative.
Perciò richiamiamo il menu "Project/ windows/ VIEW" quattro volte e distribuiamo le quattro finestre due sopra e due sotto, possibilmente con le stesse dimensioni.
Prima di procedere risolviamo un interrogativo diffuso: con Imagine possiamo igrandire una vista a tutto schermo per lavorare meglio nei dettagli, come fare con Real ? Semplice: con un click sul gadget di "zoom" delle finestre (quello a fianco del gadget di profondità sullo spigolo in alto a destra) le portiamo alla loro dimensione secondaria, subito le ridimensioniamo affinché occupino tutto lo schermo, e quando cliccheremo ancora sul gadget di "zoom" torneranno alla dimensione originaria, a quarto di schermo.
Ora però abbiamo tante viste di interpretazione oscura: per rendere più intuitivo il loro uso operiamo così: con "view/ DRAWING SET" appare un pannello nel quale attiveremo i tasti "Abs Grid" (introduce una griglia/pavimento in stile Caligari), "Ref. CSys" (che visualizza i versori x, y, z al centro dell'universo), "Busy Req. " (che mostra un indicatore di progresso nonché un cronometro quando il rendering viene eseguito). Nelle prossime puntate prenderemo in esame anche gli altri parametri di questo pannello.
Ricordate di eseguire il Drawing Set per tutte le quattro viste.
Osserverete che non vi è ancora distinzione fra le viste: sono tutte frontali; perciò selezionate quella in basso a sinistra (che secondo le norme UNI dovrebbe essere la vista dall'alto) e premete insieme i tasti "Amiga destro" + "z": la vista mostrerà ora la griglia dall'alto, a mò di scacchiera. Per la vista in alto a sinistra nessun problema: è già frontale; per quella in alto a destra servono i tasti "Amiga dx" + "y": diventerà laterale. Dedichiamo la vista in basso a destra alla rappresentazione prospettica: con i tasti cursore cambiamo l'inquadratura, con il menu "view/ type... " scegliamo se avere una proiezione assonometrica o prospettica. (Osserverete che potremmo lavorare con una sola vista e all'occorrenza cambiare le viste superiore/ frontale/ laterale/ custom con i tasti "Amiga dx" + z/x/y/c).
Facendo riferimento alla vista prospettica, spieghiamo come usare la tastiera per muoversi nello spazio (qui si segnalano i cambiamenti più radicali dalla versione 2.35):
-tasti "+" e "-": aumentano e diminuiscono la scala dello Zoom, come nelle macchine fotografiche (ma NON servono per avvicinare o allontanare l'osservatore).
-tasti cursore da soli: rotazione dell'osservatore rispetto all'"aimpoint" (oggetto da mirare),
-tasti cursore con SHIFT DX: rotazione della testa dell'osservatore (l'aimpoint gira attorno all'osservatore fisso)
-tasti cursore con SHIFT SX: movimento dell'osservatore (ed aimpoint) lungo gli assi X ed Y.
-tasti cursore con SHIFT SX e CTRL: come prima, ma lungo gli assi X e Z (cioè in orizzontale)
-tasti cursore con SHIFT SX, CTRL e ALT DX: spostamento dell'osservatore lungo l'asse visuale (avvicinamento e allontanamento).
Esisterebbero poi tante altre combinazioni sulle quali non ci dilunghiamo; vogliamo però sottolineare la notevole capacità (presente dalla versione 2.47) di usare il mouse al posto dei tasti cursore per le funzioni sopra citate. Per attivare questa comodissima funzione, eseguite "View/ Type /VIEWCAM POS. "; lo stesso menu per disattivarla.
Quanto esposto finora risulta molto utile per il posizionamento della prospettiva, ma per il posizionamento delle restanti tre viste basterebbero tre semplici tasti: "+" e "-" per lo zoom in/out e ". " per eseguire il comando "Position" (col quale ci muoviamo in tutte le direzioni).



Tre viste frontali e una prospettica (con rendering in ray tracing).



Real 3D funzionante sul workbench 1024x768 (scheda Picasso II); si notino le due "tool window" e la "select window".



La funzione di turbolenza in Real 3D v2.47, dalle infinite potenzialità (spiegazione alle prossime puntate...)

Se prevedete di costruire oggetti complessi, potete diminuire i tempi di refresh col comando "Settings/ Refresh/ Current" o addirittura ".. / None"; in ogni caso il refresh della finestra selezionata si ottiene col tasto RETURN.

Creiamo ora delle griglie di lavoro, in modo da averle sempre a nostra disposizione quando serviranno; conviene disporne di un buon set che vari dai mm (per progettazione meccanica) ai cm e ai metri (per architettura).

Facciamo un esempio. Eseguite "View/ Grid/ Create" ed inserite i seguenti valori: "name= PROVA 10 cm", "size= 0.1 0.1 0.1" (perché l'unità di misura globale è il metro), "origin= 0 0 0", "position= -2.6 -2.6", "size=5 5", "pattern= 4369" (il tratteggio in esadecimale).

La griglia si visualizza coi tasti "Ctrl+v" e attiva indipendentemente dalla sua apparizione, coi tasti "Ctrl+g".

Ora dobbiamo affrontare l'"Input Plane", uno dei concetti più importanti di Real 3D, e dai risvolti molto importanti nel settore della progettazione.

In Real si considera OUTPUT PLANE la finestra di visualizzazione, cioè una porzione rettangolare del nostro monitor, sempre e comunque. Perciò se muovete l'osservatore di una prospettiva, cambiate automaticamente l'orientamento dell'output plane nello spazio, cioè il piano di proiezione prospettica.

L'INPUT PLANE è invece il piano sul quale il mouse inserisce i dati (per muovere un oggetto, per creare i punti di una linea, etc.).

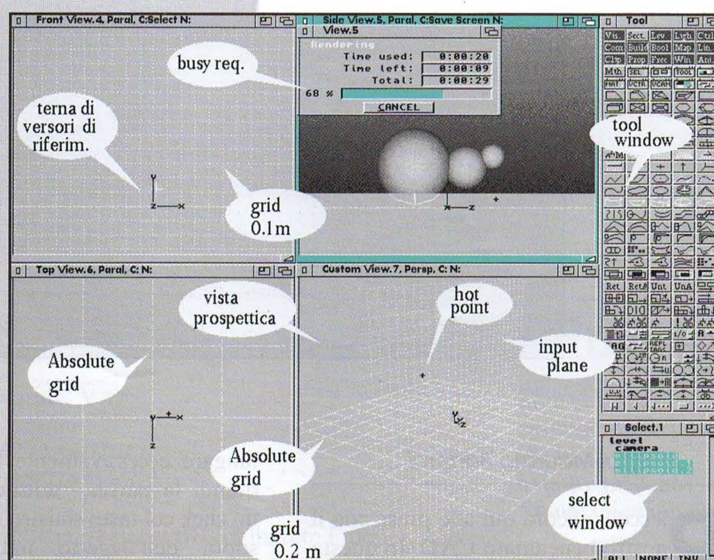
Se non è specificato diversamente, l'Input plane si muove insieme all'Output plane. Ebbene, il comando "View/ Type/ Separate IO" significa che dal momento in cui è stato attivato, ogni spostamento dell'inquadratura NON influenza l'orientamento dell'Input Plane.

Per constatare l'utilità, attiviamo la griglia da 10 cm nella finestra di prospettiva (le griglie, esclusa quella assoluta, vengono sempre disegnate sull'Input plane). Attualmente la griglia corrisponde anche all'output plane, ma se invochiamo "separate IO" e incliniamo l'osservatore, scopriamo che la griglia è rimasta "ancorata" allo spazio assoluto.

La "profondità" alla quale appare la griglia dipende soltanto dalla posizione nello spazio dell'"hot point" (cioè quella crocetta che si muove dove clicchiamo col mouse in una vista); posi-



Ecco una dimostrazione delle capacità di rendering di Real 3D.



Spiegazione di alcuni concetti presentati nell'articolo.



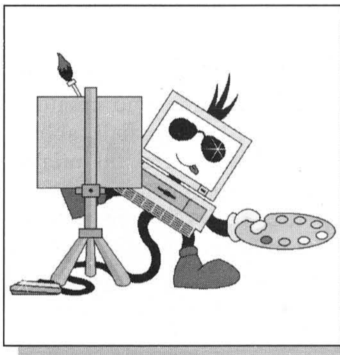
Real 3D è distribuito in Italia da AP&S (Tel.0432/75 9264)

zione d'altronde modificabile agendo col mouse sulle altre viste.
Riassumendo: abbiamo aperto gli schermi desiderati, abbiamo creato e configurato la viste essenziali, abbiamo imparato a muoverci all'interno dello spazio (con particolare riguardo alla prospettiva), abbiamo creato alcune griglie di input, abbiamo appreso la differenza fra Input- ed Output-Plane.
Mancano ancora alcuni dettagli prima di poter salvare il nostro environment personale: "setting/ paths" ci permette di scegliere le directory di default, inoltre conviene attivare l'Undo e regolarne il numero di buffer con i menu "settings/ Undo/... ".
Pur mancando ancora una regolazione dei parametri di rendering di ogni finestra (li spiegheremo nei prossimi numeri), possiamo considerare già sufficiente la personalizzazione del nostro ambiente di lavoro, perciò vediamo come salvarlo: verrebbe istintivo utilizzare il comando "Project/ Environment/ Save", ma nella versione 2.35 questo comando non tiene in considerazione la totalità delle regolazioni. Perciò conviene usare "Project/ Project/ Save Sections" attivando i pulsanti relativi a Window, Screens, Global Settings e Grids (e altre strutture di dati, se desiderate).
Dove salvare questo file? A parte la copia che metterete in R3D2:Environments (o R3D2:Projects, è ininfluente), dovete salvarlo in R3D2:S col nome "Real-Startup" se volete che ogni volta che lanciate Real, questo parta con la configurazione desiderata. (NOTA: la versione 2.35 faceva riferimento ad un file con lo stesso nome, ma nella directory S: del sistema operativo.)
In ultimo ricordate che nella stessa directory dove appare la Real-Startup dev'essere presente anche la RPL-startup, che serve principalmente a definire i "key-shortcuts".
A proposito, ecco come potete intervenire sulla RPL-startup al fine di caricare ogni volta, automaticamente, la stessa libreria di materiali; aggiungete la linea:

```
"R3D2:materials/MyMateria
ls" lIO_RMTR lIO_RMTR
FIL_LOAD
```

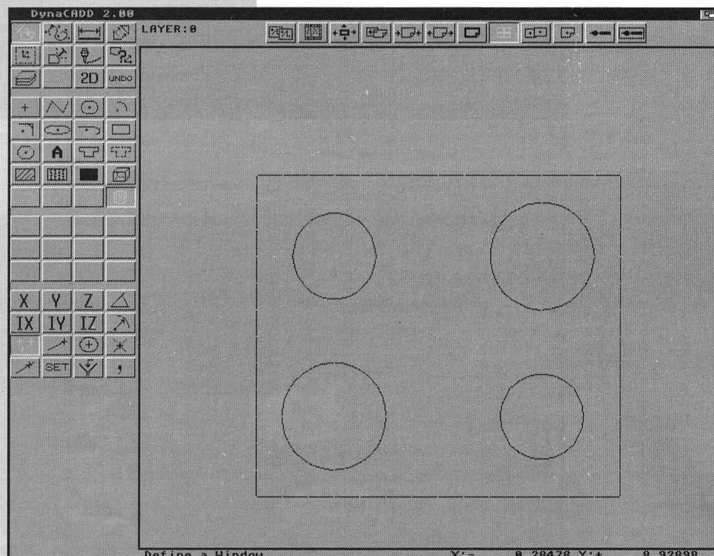
(funziona con la versione 2.47).
Vi lasciamo ad ulteriori sperimentazioni e vi rimandiamo al prossimo appuntamento, nel quale inizieremo a costruire qualche oggetto.





CAD Tutorial: gli arredi

Continua l'avventura nel mondo del CAD tra lavandini, ascensori, finestre e altri ammennicoli. Oggi vediamo qualche simbolo per rappresentare gli arredi.



Iniziamo con il blocco fuochi...

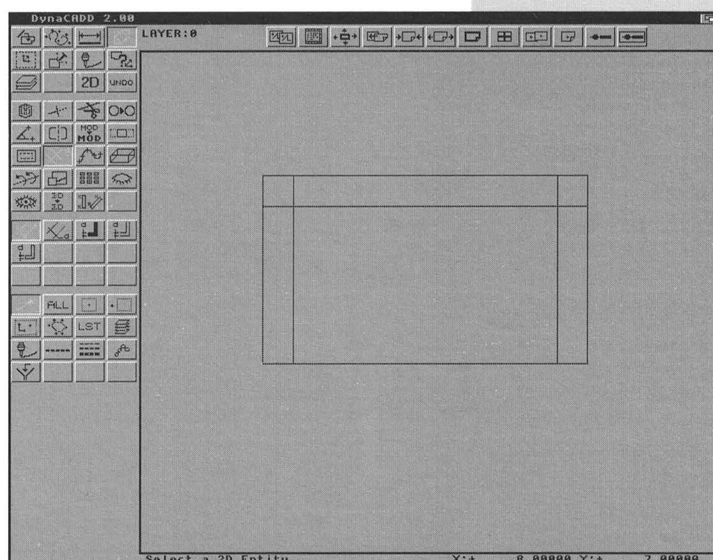
di **Maurizio Bonomi**

Rieccoci ancora qui alle prese con il nostro beneamato CAD. In questa seconda puntata vedremo di costruire qualche bel simbolo per la nostra libreria. Con questa esercitazione realizzeremo tre simboli: una parte del blocco cucina, un divano e un letto. A questo punto vorremmo fare una piccola precisazione; gli oggetti che abbiamo realizzato e che realizzeremo tramite questo tutorial sono di forma semplice e la loro realizzazione può sembrare, per molti esperti, fin troppo banale. Ebbene sì, questo è vero, ma è anche vero che questo tutorial è fatto anche per i non esperti, e non è un corso avanzato di disegno CAD. Questo significa che tutto ciò che viene spiegato ha scopo puramente indicativo, cioè vuole spiegare un "meccanismo" in maniera da permettervi di dare sfogo alla vostra fantasia e creatività. Insomma, una parte del lavoro vi aiutiamo a farla noi, per il resto sarà la vostra testa a portarvi al risultato finale. Alcune note: d'ora in poi saremo molto più schematici in modo da non allungare eccessivamente la spiegazione, quindi la parola "selezionate" include un click col tasto sinistro del mouse al di sopra dell'oggetto indicato, mentre "confermate" indica un successivo click con il tasto destro. Ogni comando viene indicato con l'intero passaggio; ad esempio INSERT/CIRCLE/CIRDIA; INSERT si trova nella prima fila di bottoni e gli altri sono suoi "subordinati". Un'ultima cosa, per "unità" intendiamo un punto di riferimento della griglia, per cui ricordatevi di controllare che sia attiva e visibile. Speriamo vi sia tutto chiaro. E ora...

Al lavoro!

Cominciamo con la creazione di un blocco cucina (fuochi e lavabo). Nello stesso ambiente di lavoro usato l'ultima volta create un rettangolo 7 x 6 (x, y si intende) tramite INSERT/BOX, zoomate quanto basta per lavorare più comodi, sempre sotto INSERT create un cerchio di raggio 0.8 tramite il comando INSERT/CIRCLE/CIRRAD e ponetene uno nei pressi dell'angolo in alto a si-

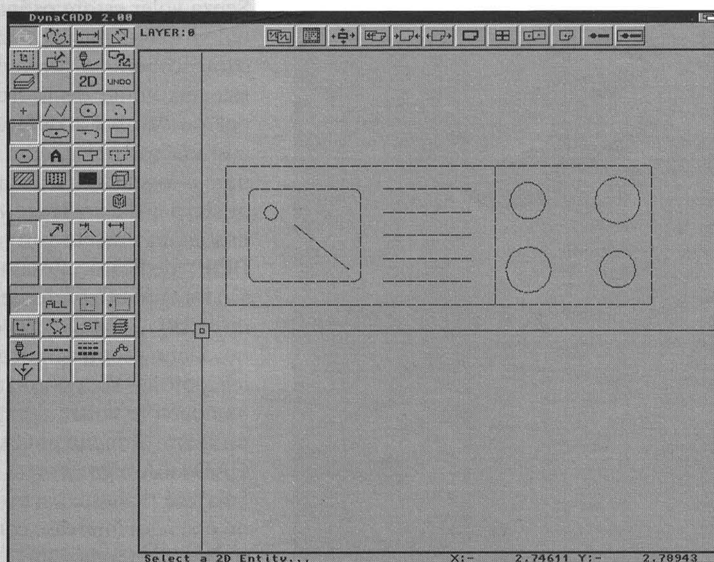
nistra e l'altro nell'angolo opposto (all'interno del rettangolo, ovviamente). Fate in modo che i cerchi non siano troppo vicini ai lati del rettangolo altrimenti dove le mettono le pentole? OK, ora create un'altro cerchio tramite INSERT/CIRCLE/CIRRAD di raggio 1 e ponetelo negli altri due angoli (controllate che non siano troppo vicini fra di loro... ricordatevi, ancora, delle pentole!). Questi sono i fuochi, semplici ma efficaci. Ora create un altro rettangolo 12 x 6 adiacente al precedente (il suo lato destro deve essere attaccato al lato sinistro del blocco fuochi). Create un altro rettangolo 5 x 4 posizionandolo a 2 unità dal lato sinistro e dal lato superiore del rettangolo grande. Con il comando INSERT/FILLET/FILDIA inserite il valore .5 e smussate i quattro angoli del rettangolo piccolo (selezionando le linee nei pressi dei rispettivi angoli). Create un cerchio di raggio .3 e ponetelo al centro (o nei pressi di uno degli angoli superiori) del rettangolo piccolo. Ora create una linea lunga 4 (comandi INSERT/LINELOC) partendo da 2 unità a fianco dell'angolo destro-superiore del rettangolo piccolo. Tramite il comando TRANSFORM/TRANSLATE/TRANMCOPY selezionate la linea e confermate, cliccate al di sotto di quest'ultima ad una distanza di 2 - 4 - 6 - 8 unità per un totale di altre 4 linee. Fatto! Ora memorizzatelo, con il metodo dell'altra volta, chiamandolo "blocco cucina" o ...come preferite.



Ecco il piccolo, ma efficiente, blocco cucina. La linea obliqua è un extra!

Passiamo in soggiorno...

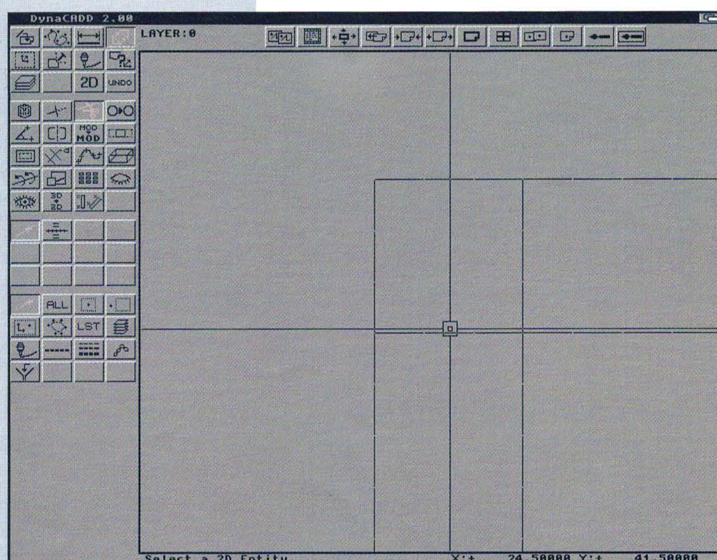
Ed eccoci arrivati al divano... In questo caso si tratto di un divano a "2 posti" (per cui non una poltrona). Cominciate subito con il disegnare un bel rettangolo alto 9 e largo 16. Zoommate (se non lo avete già fatto) in modo da inquadrarlo bene. Ora interviene un nuovo comando... memorizzatelo perché è tra gli indispensabili! Attivate il comando TRANSFORM/OFFSET, selezionate il lato sinistro del rettangolo e confermate, quindi, a 3 unità di distanza (ricordatevi la griglia!!!) cliccate ancora con il tasto sinistro; ora confermate. Otterrete una copia esatta della linea precedentemente selezionata. Con il comando OFFSET si possono creare copie multiple di linee parallele tra di loro a distanza variabile. Ora ripetete l'operazione con il lato superiore e con quello destro. Passiamo ad un altro nuovo comando estremamente importante: TRIM. Il percorso del comando è TRANSFORM/TRIM/TRIMONE (le altre possibilità di "trimming" non ci interessano, per ora). Con il puntatore selezionate una delle linee ottenute con OFFSET nei pressi della sua estremità (badate bene... *nei pressi* significa non troppo vicino all'estremità) e confermate. Ora cliccate sul punto dove la vostra linea interseca l'altra e confermate. Zak! Ed ecco tagliato l'eccedente! In pratica: il comando TRANSFORM/TRIM/TRIMONE vi permette di tagliare o meglio "spuntare" le eccedenze. Con il primo click selezionate la linea e quale segmento "potare" (si deve cliccare sul segmento eccedente... e cioè tra l'estremità e il punto di taglio), con il secondo segnate il punto dove tagliare, successivamente il computer eliminerà il segmento. Ripetete il TRIM a tutti gli altri segmenti eccedenti in modo da ottenere un rettangolo con al suo interno un altro rettangolo con il lato inferiore in comune. Attivate il comando INSERT/FILLET; specificate un FILRAD di 1 (oppure un FILDIA di 2) e con lo stesso procedimento usato per il blocco cucina smussate i 2 angoli superiori di entrambi i rettangoli. Se volete renderlo meno spigoloso, smussate anche i due angoli inferiori del rettangolo grande. Fatto ciò disegnate una linea verticale partendo dal punto mediano del lato inferiore del rettangolo grande fino ad incontrare il lato superiore del rettangolo piccolo. Ed eccolo il nostro divano... Ora che avete imparato qualche comando in più potete sbizzarrirvi e magari ridisegnare una poltrona Frau !! Auguri!



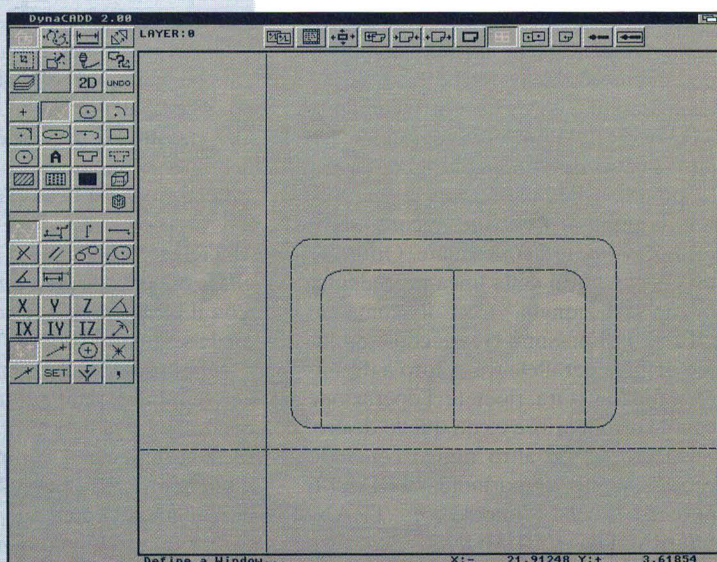
Il risultato del comando OFFSET su tre lati del rettangolo

Andiamo a dormire...

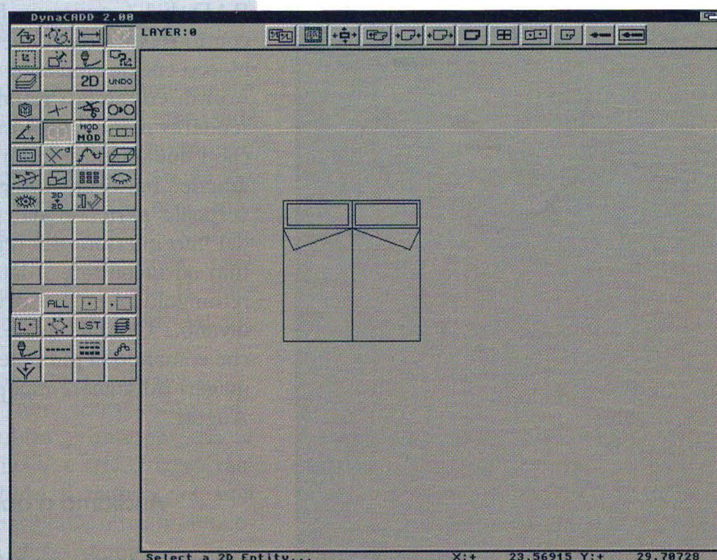
Disegnate ancora un rettangolo alto 20 e largo 10. Alla distanza di 1 unità dai



Prepariamoci a TRIMmare questo lato...



Ecco come compare il divano rifinito...



Un bel letto matrimoniale dedicato ai CADdisti con moglie!

lati superiore e sinistro, disegnate un altro rettangolo alto 3 e largo 9. Se volete, ora potete smussargli i quattro angoli... dipende dai vostri gusti. Ora disegnate una linea che colleghi il lato sinistro con quello destro, alla distanza di 1 unità dal rettangolino appena disegnato. Adesso, partendo dal punto di incontro di questa linea con il lato sinistro del rettangolo grande, disegnate una linea cliccando sulle coordinate cartesiane X=1,5 Y=-3,0. Dovreste ottenere una linea inclinata di circa 60 gradi... Ecco, ora unitela all'altro punto di incontro posto sul lato destro del rettangolo grande. Eccovi un letto singolo. Ma, dato che la vita di coppia può essere molto piacevole, facciamo anche la versione matrimoniale. Prima di tutto attivate lo switch TRANSFORMATION COPY che si trova sulla fila orizzontale di bottoni (il primo partendo da sinistra). Per controllare che sia stato effettivamente selezionato guardate in basso a destra, deve comparire la scritta "Deactivate Transformation Copy". Ora attivate TRANSFORM/MIRROR e tramite l'opzione BYWIN (si trova nella fila di bottoni che compare in basso successivamente al richiamo del comando MIRROR) selezionate tutto il letto (con il metodo del box rettangolare) e confermate. Ora dovrete selezionare l'angolo alto a destra con il metodo END (si trova nella solita fila di bottoni in basso) e successivamente quello in basso a destra. Ora confermate. Et voilà... ecco il matrimoniale. Ora potete riposare...

Concludendo...

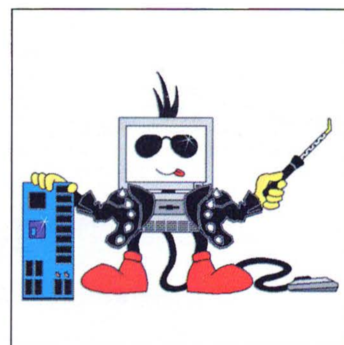
Dopo questa maratona all'interno dei meandri del CAD vorremmo dedicare questo piccolo spazio finale ad alcune note conclusive.

Senza voler essere ostinatamente ripetitivi vi ricordiamo di non prendere questi articoli come dei veri e propri tutorial, ma come degli esempi di utilizzo del software. La differenza non è poi così macroscopica, dato che lo scopo finale è lo stesso. Ora sta a voi decidere quale dei due ritenete sia il migliore... insomma, volete un "software BEBOP" dedicato interamente a DYNACADD oppure preferite qualcosa di più discorsivo ? Fateci sapere al più presto... noi siamo pronti ad affrontare entrambe le ipotesi. Vi ricordiamo, inoltre, di mandarci le vostre domande riguardo a problemi attinenti al CAD o al software CAD su Amiga.

Se avete richieste particolari (che possano essere di interesse comune) scriveteci in redazione.



Merlin II, Encoder e X-Calibur



La prova della scheda grafica per Amiga più discussa del momento. Encoder, digitalizzatore, scheda 24 bit svelati in ogni minimo dettaglio.



Il modulo per la digitalizzazione Real Time si applica sulla scheda.

di **Ermanno Di Mario**

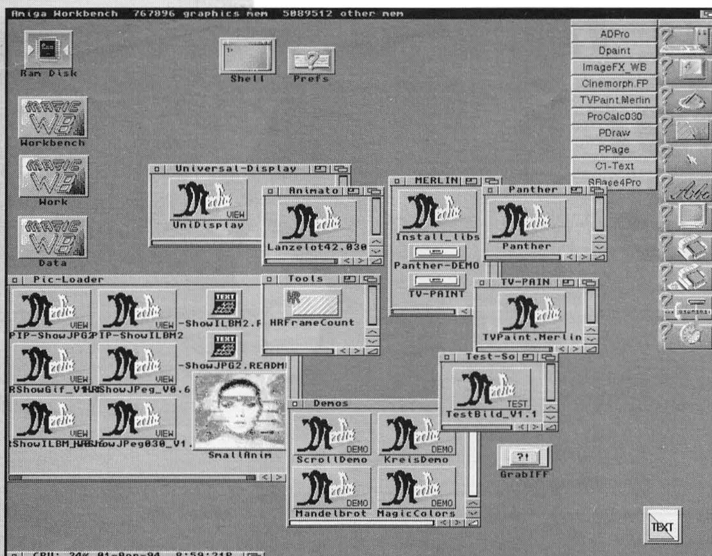
Dopo ben quattro mesi da quella breve prova pubblicata nel dicembre 1993 sulla nostra rivista, grazie alla MAS HI-FI di Bologna, abbiamo avuto in mano la versione meglio equipaggiata della scheda.

Smentendo quindi definitivamente quelle voci che affermavano l'inesistenza sia del modulo digitalizzatore XCalibur sia del modulo Encoder.

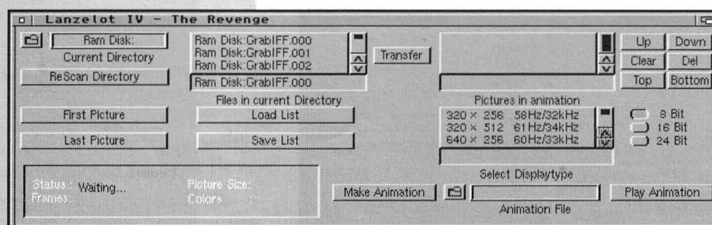
Per meglio realizzare la prova su strada della scheda abbiamo suddiviso la prova in tre grandi tronconi, per l'Hardware e installazione, per la MerlinII e per il digitalizzatore XCalibur che assieme all'attrezzatura professionale della MAS ci ha permesso di verificare le prestazioni in profondità. Ringraziamo vivamente Giovanni Modesti titolare della MAS e dal suo staff (Davide Lucchesi e Gianluca Moruzzi) che hanno reso possibile la prova approfondita della scheda.

L'Hardware

Sorvoliamo l'inutile descrizione delle confezioni, ben visibili nella foto e descritte nel precedente articolo (vedi EAmigaRun 47), per dire che l'hardware consegnatoci consiste in tre parti ben distinte: la bella scheda MerlinII dotata di 2 Mbyte di VRAM a 32bit (un'unica SIMM), interamente progettata in tecnologia SMD, presenta sulla stessa un potente Blitter Custom (il fautore della differenza tra Merlin e schede VGA like). Troviamo poi un alloggiamento supplementare per SIMM video (si possono raggiungere sino a 16 Mbyte on board e 1GB sfruttando gli slot ZorroIII di Amiga) e due file di connettori da 70 e 60 poli per i moduli aggiuntivi, un piccolo connettore 10 poli per il modulo Encoder, una basetta vuota per la ROM dell'RTG Commodore (vedi riquadro), e un jumper per schegliere tra funzionamento in ZorroII o in ZorroIII (nel primo caso per Amiga2000 e A3000/A4000 con



Tutto il software necessario per far funzionare la MerlinII, librerie, utilities, etc.



Programa di animazione della Merlin II.

vecchio chip buster). Nella parte posteriore della scheda che guarda all'esterno dell'Amiga abbiamo quattro connettori, S-VHS out, CVBS out, RGB VGA 15pin out, RGB VGA 15pin in. Per quanto riguarda il modulo digitalizzatore X-Calibur questa è una scheda gremita di componenti (in parte in tecnologia SMD) tra cui spiccano due grossi "chipponi" marchiati Philips. Nel lato opposto agli integrati vi è un flatcable che la collega ad una basetta da attaccare nel posteriore del computer, questa contiene tre entrate: S-VHS in, CVBS in, ed infine uno RGB, per catturare schermate o animazioni ad esempio da un altro computer, console oppure da qualsiasi altro apparecchio che possegga tale uscita (queste entrate sono compatibili PAL, NTSC, SECAM). Sullo stesso lato del modulo troviamo il trimmer per la taratura dell'allineamento colore RGB in ingresso. Infine nella parte bassa vi è un micro switch che deve essere collegato con l'apposito cavetto al jumper MerlinII sopraccitato per permettere di scegliere dall'esterno tra funzionamento in ZorroII o III.

Per ultimo abbiamo l'Encoder, una piccolissima schedina di 3x3cm che ha la funzione di attivare le uscite S-VHS out e CVBS out della MerlinII; questo modulo permette di uscire sia in PAL che in NTSC e SECAM (a voi il giudizio!) e permette quindi la connessione diretta ad apparecchi video.

Nella fase di installazione bisogna inserire la XCalibur sulla MerlinII attraverso le due file di 60 e 70 pin rendendo così la scheda un tutt'uno solidale (attenzione, sul connettore vi è un'etichetta che avverte che in caso di distacco della X-Calibur dalla MerlinII, essendo elevato lo sforzo necessario a distaccare i pettini da 130 pin, può capitare che la Merlin si pieghi e si rompano le piste interne, quindi la garanzia decade immediatamente).

Bisogna poi spostare un jumper sulla Merlin per rendere visibile il modulo alla stessa, connettere il microswitch della X-Calibur al jumper ZorroII/III della Merlin, e infine inserire il modulo encoder sull'apposito conettore di 10 pin. Il tutto poi deve essere inserito in un qualsiasi slot Zorro di Amiga ma bisogna star attenti a lasciarne uno libero alla destra della scheda stessa per permettere l'inserimento, nell'apposita apertura posteriore, della basetta del digitalizzatore.

L'unica controindicazione è per i possessori di Amiga 2000 i quali devono convivere con la restrizione del protocollo Autoconfig di ZorroII che permette di avere un massimo di 8 Mb a 16bit, quindi non possono inserire nel loro sistema una MerlinII con più di 8 Mb di memoria video, oppure non possono superare gli 8 Mb attraverso la somma di memoria Fast a 16 bit e memoria video Merlin (es. se si possiede una scheda di espansione di 4 Mb a 16 bit, il massimo di memoria video Merlin è di 4 Mb). Nessuna controindicazione vi è se si possiede un sistema A2000 accelerato (GVPCombo, HARDITAL OverTheTop), che possiede memoria a 32 bit proprietari che non vengono visti attraverso il protocollo

MAS HI-FI, Via Mazzini 53/55, 40046 Porretta Terme (BO).

di ***Giovanni Modesti***

Dopo una lunghissima attesa, con ordinazioni sospese (respinte) da parte dell'importatore ufficiale della Merlin, abbiamo ordinato direttamente dalla XPert la scheda con il tanto sospirato modulo digitalizzatore e encoder.

Per venire incontro a tutti gli utilizzatori di tale scheda abbiamo creato nella nostra BBS un'area dedicata alla scheda Merlin, dove i fortunati possessori di un modem potranno attingere tutte le novità software, gli aggiornamenti delle librerie, testi e doc riguardanti la scheda e la produzione attuale della X-PERT, nonché svariate immagini realizzate con la Merlin ed X-Calibur..

Oltre a tutto ciò, chi avesse bisogno potrà contare sull'aiuto dello staff, il quale risponderà in breve tempo ai messaggi.

All'interno della BBS si può trovare un po' di tutto, dalle immagini ai moduli musicali, dal PD per AMIGA a quello per MS-DOS, e persino un'area dedicata alla programmazione e sviluppo di software.

Eccone i dati: MAS-BBS, ZyXEL 19200 24h/Day, Tel. 0534-21142.
Fax+Tel: 0534/22306.

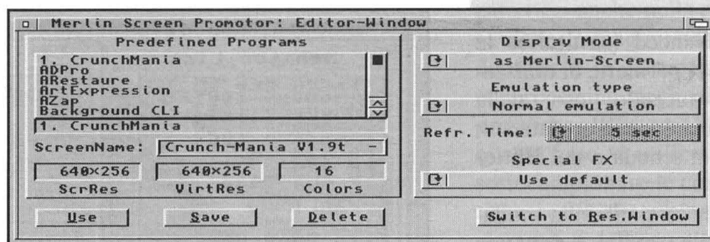
Autoconfig. Richiuso il computer si procede a connettere il cavetto in dotazione dall'uscita video Amiga all'entrata VGA15 poli IN della scheda (nel caso si disponga di un Amiga 2000 o 4000 base senza flicker fixer bisogna procurarsi un adattatore da 23 poli DIN a VGA15 poli), questo per permettere di avere un unico monitor per le uscite Amiga e Merlin. Si consiglia vivamente di connettere un monitor multisync con frequenze da 15kHz ad almeno 31 Khz (vedi riquadro).

Installazione software

Finita l'installazione hardware lanciamo i programmi di Install contenuti nei dischetti fornitici insieme alle schede (l'installazione utilizza lo standard "Installer" di Commodore).
Attenzione, il manuale del digitalizzatore, che nel primo momento sembrava mancante, viene fornito sotto forma di file compresso.
Il software installato consiste nelle ultime release dei programmi di gestione e di utilità e comprende svariati file, (vedi relativa foto e riquadro). Possiamo menzionare le più importanti novità di questa imponente dotazione: il nuovo Emulatore Intuition v1.52 (che aggiunge notevoli performance al sistema), il nuovo programma di animazione LanzerotIV, il TVPaintJunior, il Phanter Demo, il nuovo viewer l'UniDisplay, i programmi di gestione del digitalizzatore e i vari driver software per i più "famosi", il tutto per un totale di ben 4605 KB di software di cui solo 300 KB per controllare la scheda.

Programmare le risoluzioni

Finita la fase di installazone arriva il "bello", si resetta l'Amiga e appena compare il Workbench si accede dal cassetto Prefs al programma HRG-Prefs. Da quì si sceglie il modello di monitor (vedi fig.) che si possiede (se mancano bisogna immettere i dati di frequenza massima e minima), e pazientemente si inizia a programmare tutte le risoluzioni (vedi figure), dalle Amiga compatibili alle più alte, ovvero: I modi a 4 e 8 bit (320x256, 320x512, 640x256, 640x512, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1200,) per visualizzare schermate da 2 a 16 colori e da 32 a 256 colori.
Per i modi a 15,16,24bit, abbiamo scelto un 800x600 e un 1008x764 per i 15 e 16 bit, e 320x256,640x512 e 680x568 per i modi a 24 bit.
Bisogna comunque dire che la scheda



Programma di promozione dei programmi in risoluzioni MerlinII.

MerlinII dotata di 2 Mbyte, attraverso un monitor con frequenze maggiori ai 35kHz può aprire schermate fino ad un massimo di 2048x2048 a 16 colori, 1600x1200 a 256 colori, 1008x1008 sia a 15 che 16 bit (rispettivamente 32768 e 65536 colori), e 836x836 "virtuali" a 24bit (per i limiti hardware visti prima), quanto ci riferisce il manuale (ancora in tedesco) installando più ram video sulla scheda (SIMM proprietarie) si può giungere ad un massimo di 2048x2048 a 16bit (notevole!).
Attenzione: tutte queste risoluzioni possono essere non interlacciate grazie al Blitter MerlinII che raggiunge un massimo di 137 Mhz di PixelClock ovvero un massimo di ben 165Hz con una risoluzione di 640x512, quindi a voi la scelta del monitor ideale per i vostri lavori.
Per quanto riguarda la massima risoluzione a 24bit non si riesce a superare il 680x568; interpellata la XPert a proposito, questa ha affermato che tale risoluzione è la medesima di un OVERSCAN MASSIMA "VISIBILE" PAL attraverso i nostri sistemi TV.
Sarebbe auspicabile che la XPert metta a disposizione dei set up per i monitor più comuni (A1084/81, A1940/42), perché non tutti gli utenti neofiti sono in grado di procedere ai settaggi con facilità. Inoltre un caloroso consiglio, dettato dalla nostra fatica, per questi settaggi è di procedere avendo a disposizione due monitor o un monitor per la Merlin e un TV per l'uscita Amiga per permettere di modificare gli schermi di prova (della Merlin) in real time vedendo il pannello di controllo su Amiga.

Emulazione Intuition

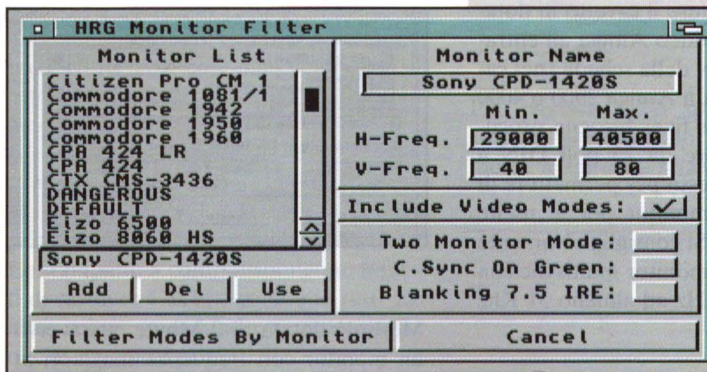
Una volta terminati i settaggi si può finalmente aprire lo ScreenMode delle preferenze e settare una risoluzione Merlin tra quelle comparse con un massimo di 256colori. Vedere un Workbench 1024x768x256colori con un Amiga2000 è sorprendente tanto da far apparire il nostro computer come nuovo.
Per ogni risoluzione, dalla 640x256 alla 1600x1200, si hanno a disposizione tre differenti modi d'uso: EchtEmu, Advanced e Refresh.
La prima (EchtEmu) permette di sfruttare le caratteristiche della scheda, maggior velocità (notevolmente migliorata con il nuovo emulator v.1.52), uso del Blitter Merlin, utilizzo esclusivo della memoria video Merlin e non della ChipRam che rimane completamente libera (utile soprattutto agli utenti degli Amiga 2000 con 1 MByte di ChipRam che si ritrovano un upgrade di ChipRam gratuito, a buon intenditore...). Con questa modalità però si possono riscontrare alcuni problemi di compatibiltà con quei programmi che accedono

Un monitor per le "magie"

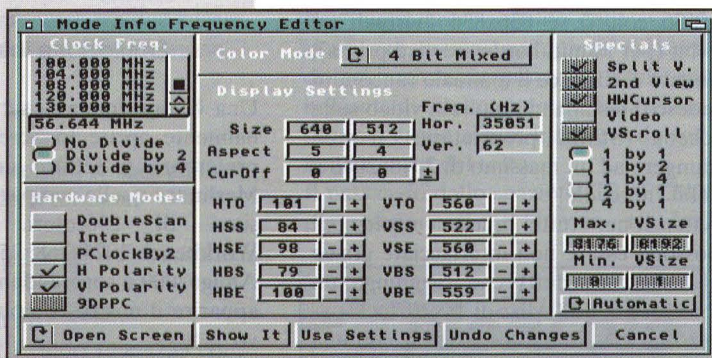
I monitor sottoelencati sono compatibili PAL15 KHz fino a 31KHz e oltre e sono per la maggior parte reperibili presso i più grandi rivenditori tedeschi che effettuano senza problemi spedizioni in Italia (tutti gli indirizzi sono reperibili attraverso l'autorevole testata AmigaMagazin tedesca, disponibile nelle migliori edicole).

Commodore	A1940/42	(14", BiSync,15/31KHz)
Mitsubishi	EUM 1491A	(14", MPR2,15-38kHz)
IDEK	5014,5017,5021A	(14,17,21", MPR2,15-40kHz, Trinitron)
Acorn	AKF50	(14", MPR2,15-38kHz)
MAG	MX17S	(17", MPR2,15-35kHz)
EIZO	F5501W	(15", MPR2,15-35kHz, Trinitron)
Alphascan	17	(17",15-35kHz)

direttamente alla ChipRam di sistema (vedi DPaint).
La modalità Advanced (sostituisce la vecchia ChipCopy) permette di utilizzare la Merlin facendo uso della ChipRam Amiga che viene copiata sulla ram video della scheda e del Blitter Amiga.
Il modo "Refresh" è simile alla modalità Advanced ma permette di fare una copia della ChipRam a tempo determinato, questo per quei programmi che non fanno uso del blitter ma del quadro video per gestire i movimenti (DPaint è uno di questi, difatti utilizzando l'opzione di "Disegno di Linee questa viene spostata sullo schermo come una continua operazione di Disegno/Cancella).
Di tutte le modalità la EchtEmu è la più veloce, molto più veloce con questa nuova versione dell'emulatore intuition, ma sotto ZorroII la velocità della scheda ne risente molto tanto da rendere un 640x256 8 colori sotto Merlin veloce quanto un 640x512 16 colori sotto Amiga; per rimediare a questo handicap i sistemi con KickStart3.0 permettono di riportare le prestazioni quasi alla pari ma attraverso una beta release del 3.1 RTG della Commodore (ottenuta attraverso fonti telematiche) le prestazioni decollano del 200%. Speriamo che la Commodore si decida a commercializzare al più presto il nuovo sistema.
Su sistemi ZorroIII e A4000 la velocità è discreta, quasi ai livelli prestazionali della SpectrumEGS, tutto perché il software non è così ottimizzato come nel caso della GVP, anche se le release si susseguono a ritmi serrati (basti pensare che mentre stiamo scrivendo presso la BBS della XPert si può trovare l'Emulatore Intuition v.1.54 e le nuove librerie di sistema che ne migliorano la velocità).
Attenzione! La stabilità della MerlinII sotto Workbench 2.0 (A2000, A3000) è precaria (non si riesce ad aprire il WB in 1600x1200x con più di 4 colori) e si consiglia vivamente di dotarsi della versione 2.1 e di attendere pazientemente l'uscita della 3.1RTG Commodore.



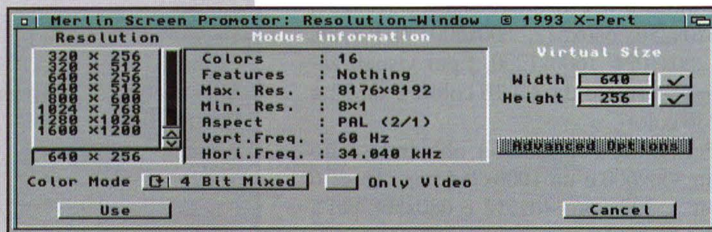
HRG_MonitorFilter, serve per impostare le frequenze del proprio monitor.



HRG_ModeInfoFreqEditor, serve per regolare le frequenze e i vari centraggi

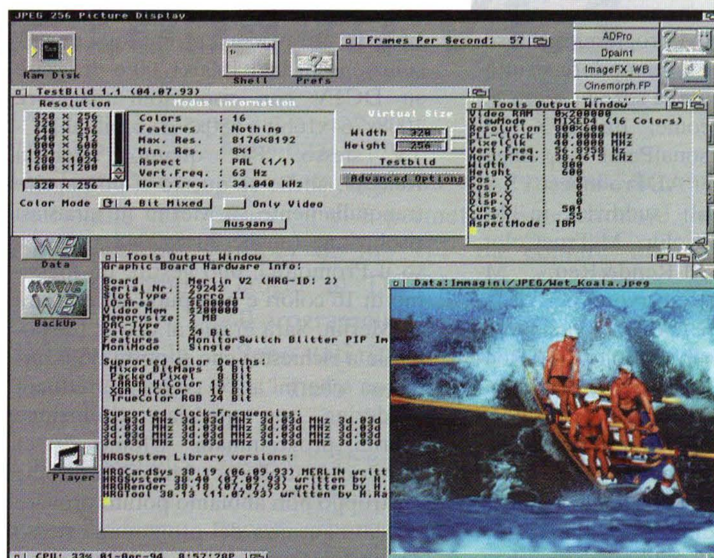
Dotazione software

Nella dotazione di serie abbiamo ben oltre 4Mb di software. L'utile TestBild permette di testare le varie risoluzioni programmate visualizzandole. Quattro programmi contenuti nel cassetto Demos permettono di mostrare le notevoli prestazioni hardware della scheda; quello che ci ha colpito di più è ScroolDemo il quale muove immagini più grandi dello schermo, con qualsiasi risoluzione, ad una velocità di scroll hardware impressionante, praticamente in tempo reale con gli spostamenti del mouse. Ma non solo. Durante lo spostamento dell'immagine vengono effettuati dei tracciamenti di primitive e un ciclo di palette velocissimo.
I programmi HRCaldInfo e HRState permettono di avere informazioni sull'hardware Merlin installato e tutte le informazioni della risoluzione attualmente utilizzata (risoluzione, frequenze, etc.).
Il programma HRFrameCount permette di calcolare quanti frame al secondo è possibile visualizzare in una determinata risoluzione (ben 62 in 640 x 512 x 16colori in ZorroII).
I programmi più utili sono il Promotor, che permette di promuovere qualsiasi schermo richiesto da un programma in una qualsiasi risoluzione Merlin (l'unica eccezione sono gli schermi HAM e HAM8 che devono essere ridiretti esclusivamente su Amiga) scegliendo l'Emulazione desiderata (EchtEmu, Advanced, Refresh, o Amiga in caso di totale incompatibilità) o forzando il programma con uno Screen-in-Screen (specialFX) hardware. Proprio così: la peculiarità della Merlin è di permettere di visualizzare lo schermo di un programma (es. pannello di ADPro, 320 x 256) in una finestra su Workbench, il tutto in modo trasparente attraverso l'hardware Merlin e indipendentemente dalla risoluzione e colori del WB. Lo Screen-in-Screen può essere attivato direttamente anche dai programmi che fanno uso dello ScreenMode, ad esem-

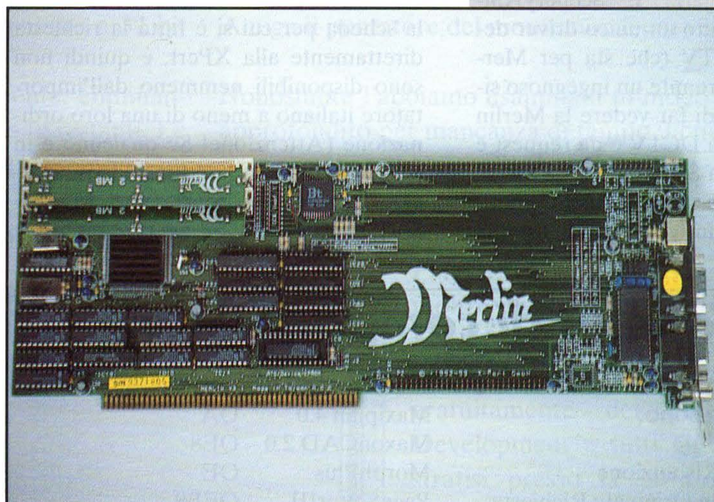


HRG_PreferencesEditor, serve per programare le varie risoluzioni.

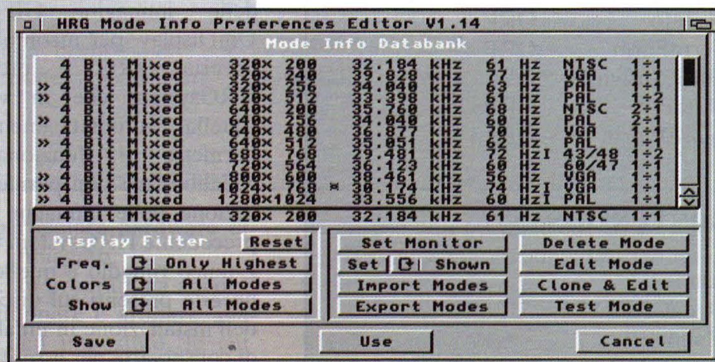
pio sotto ProPage4.0 o DPaintAGA è possibile settare le risoluzioni MerlinPIP (Advanced-PIP e Refresh-PIP).
E' così possibile vedere girare D-PaintiV AGA con 256 colori su Workbench 1280 x 1024 4 colori.
Altri programmi di "contorno" sono i vari visualizzatori di immagini in formato JPEG, GIF e ILBM(IFF) che visualizzano in un PIPhardware su WB o su schermo proprio. Nuovo è invece il visualizzatore universale UniDisplay che permette di visualizzare le immagini in qualsiasi risoluzione programmata con Dither o senza.
Rinnovato anche il potente animatore della XPert il LanzerotIV che permette di animare sequenze di fotogrammi IFF ora in qualsiasi risoluzione (8,16,24bit) con una fluidità ottima; l'importante è avere una buona quantità di video ram. LanzerotIV permette di "animare" sia attraverso la video ram Merlin sia attraverso l'Hard Disk (con relativa dipendenza prestazionale). Inoltre non bisogna dimenticare il programma MICON che, attivato tramite un'altra icona in WBstartup chiamata MICONStart, permette di visualizzare le animazioni create con Lanzerot, queste potranno essere visualizzate sia in FullScreen a 24bit sia su Workbench come PIP animato a 256 colori, ed essere lette sia dalla memoria sia direttamente da hard disk.
Per quanto riguarda invece i programmi di paint la scheda viene dotata del famoso TVPaint in versione Junior e della versione demo del Panther della XPert stessa. Le considerazioni per il primo programma sono sempre le stesse, semplicemente fantastico, come velocità e funzionalità, anche se subisce un certo rallentamento sotto ZorroII che ne preclude l'uso con ampie brush per motivi di velocità. Per quanto riguarda invece il Phanter demo (non funziona con 68040 della OverTheTop dell'HARDITAL ma lavora egregiamente sotto Amiga4000) dimostra delle prestazioni velocistiche da primato, e anche le funzioni messe a disposizione sono notevoli. Per fare una comparazione il riempimento graduato di uno schermo a 24bit impiega il decimo del tempo richiesto dal TVPaint ed i brush (anche grandi) vengono spostati come niente fosse anche con Amiga 2000.



Grab del WB con attivata la PIP hardware per JPEG, più alcuni programmi ausiliari per vedere la configurazione della MerlinII "IFF256col".



Il package completo prevede innumerevoli driver per i vari programmi oltre a tutto l'occorrente per lavorare subito con il digitalizzatore. C'é pure un cacciavite per l'installazione.



Le utilità per la programmazione delle risoluzioni sono indubbiamente avanzate.

Compatibilità software

La compatibilità software è buona (vedi riquadro) solo pochi programmi si rifiutano di funzionare con la Merlin. Tra questi segnaliamo a malincuore DynaCADD 2.04.
Per quanto riguarda i programmi che gestiscono l'animazione nessuno è stato in grado di funzionare e sfruttare la scheda e persino SCALA MM e MEDIAPOINT non sono riusciti ad utilizzarla degnamente (un problema comune a tutte le schede grafiche), speriamo

che questi programmi usciranno in versione dedicata.
In ogni caso i nuovi programmi che seguono le direttive Commodore sfruttano immediatamente la scheda senza alcun problema come: ImageFX 1.5, ADPro 2.5, PersonalPaint 4.0, PageStream 3.0 etc. Per ADPro invece i SAVERS sono stati suddivisi in M-LowColor, M-HiColor, M-TrueColor, M-Rendered, M-Rend&Req, M-Request. I primi tre servono per visualizzare su Merlin con un massimo di 256, 65536, 16 mil. di colori. M-Rendered permette di far scegliere automaticamente al programma la risoluzione più opportuna e M-Request per scegliere personalmente da quelle programmate da HRPrefs. Per quanto riguarda l'elaborazione diretta dell'immagine con ADPro, viene utilizzato uno schermo Merlin 640x512x16 colori senza alcun problema di compatibilità. Per quanto riguarda VistaPro, Imagine, ImageFX, Caligari2 e SceneryAnimator viene fornito un unico driver denominato MDCTV (che sta per MerlinDCTV), che tramite un ingegnoso sistema permette di far vedere la Merlin come una scheda DCTV e da request è possibile uscire a 8,15,16,24 bit. Questo sistema permette a qualsiasi programma compatibile in uscita con il sistema DCTV di utilizzare la Merlin; da notare che siamo anche riusciti ad aprire Imagine attraverso il promotor a una risoluzione di ben 1600x1200 e di uscire su DCTV con risoluzioni maggiori, 1008x764x16bit e 680x568x24bit, al DCTV stesso. Per quanto riguarda Real3D, anche se questo si può aprire tranquillamente su Merlin in qualsiasi risoluzione (anche 2048x2048 attraverso il Promotor), può gestire un massimo di 16 colori e non può renderizzare su Merlin. Sarà grazie al driver (disponibile a richiesta) che si potrà utilizzarlo con schermi a 256 colori e effettuare rendering con qualsiasi risoluzione Merlin programmata. Ultimo driver fornitoci è quello per ImageMaster che purtroppo non abbiamo potuto provare per la mancanza del programma stesso nel nostro corredo (sarà per una prossima volta!). Come ultima considerazione per i driver disponibili, questi sono hardware dipendenti: ovvero sono funzionanti solo con il numero di serie della scheda per cui si è fatta la richiesta direttamente alla XPert, e quindi non sono disponibili nemmeno dall'importatore italiano a meno di una loro ordinazione (Attenzione! Se qualcuno è in possesso di driver non funzionanti, questo vuol dire che sono copie ABUSIVE!! Occhio!).

Tabella di compatibilità

I programmi provati e fatti funzionare su Merlin sono:

Q = Qualsiasi Risoluzione
O = Risoluzione Originale Richiesta
8 = anche a 256 colori
E = Modo EchtEmu
A = Modo Advanced
R = Modo Refresh
P = Compatibile con Screen in Screen
N = Modo Amiga Originale
W = Solo su workbench

FUNZIONANTI:

ADPro	OEP
ArtExpression	QE
Butcher 2.0	OAP
C1-TEXT 3.0	QE
Cinemorph	QE8
CrossPC	OA
DirectoryOpus	QE8
DPaint 4.0	ORP
DPaintAGA 4.0	QRP8
ImageFX 1.2	AW
ImageFX 1.5	QE
Imagine 2.0	QEP
Imploder	OR
LHarcA	ORP
Maxiplan 4.0	QA
MaxonCAD 2.0	QE8
MorphPlus	OE
PageSetterIII	QEP8
PageStream 2.2	QE
PageStream 3.0	QE8
PC-Task	OA
PowerPacker	OE
ProCalc 2.0	QE8
ProDraw 3.0	OEP
ProPage 4.1	QEP8
Quarterback	OW
Real3D 2.0	QE
SBFormEditor	QA
SuperBasePro	QE
SysInfo	ORP
TerraForm	ORP
Tutti Antivirus	OW
VistaPro	ORP8
WordWorth	QE8

NON FUNZIONANTI

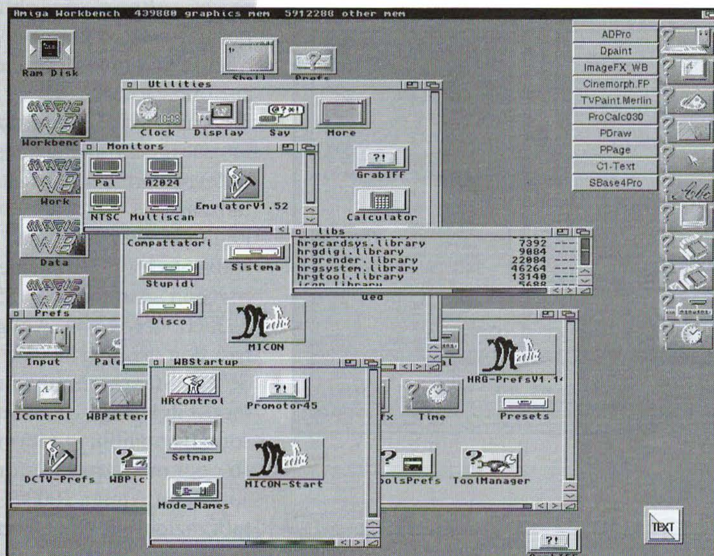
Amos 1.3
DynaCADD 2.0
MandelBlitz
ViewTek

Layout Video

Per quanto riguarda l'uscita CVBS e S-VHS, l'encoder ne permette l'uscita di un segnale video di ben 5.0kHz quindi un'ottima qualità. Per permettere l'uscita nel proprio standard televisivo (PAL, NTSC, SECAM, HDTV) bisogna che si setti attraverso le HRPrefs le frequenze opportune, ma per fortuna la XPert fornisce in dotazione le risoluzioni PAL presettate. In complesso l'uscita S-VHS è di ottima qualità e perfettamente registrabile attraverso un comune VCR senza significative perdite di segnale.

La potenza di X-Calibur

Ora vi chiederete a cosa poteva servire un interruttore esterno Zorro II/Zorro III visto che la scheda è autoconfigurante? Semplice: il digitalizzatore in modalità Zorro III non ne ha voluto sapere di funzionare in modo corretto presentando sulle immagini acquisite ampie zone scure e vistose rigature di colore chiaro sull'A3000 utilizzato per la prova (vecchio Chip Buster), il difetto viene risolto invece su un ultimo modello di Amiga 4000 con chip Buster revisione K.
Comunque, lavorando con il digitalizzatore in modalità ZorroII non ci si accorge quasi della differenza quindi ciò non rappresenta un inconveniente rilevante.
Il montaggio del modulo è molto semplice, bisogna dapprima ricordarsi di procedere al riposizionamento del Jumper J9, sito nella scheda Merlin esattamente sotto il modulo di memoria destro, dalla posizione 2-3 alla posizione 1-2 . Questa operazione è citata nel manuale "virtuale" (formato Amiga Guide) presente sul dischetto di installazione nel capitolo "Installazione Hardware".
Per gli addetti ai servizi bisogna avvertire che le nuove librerie installate dal XCalibur installer rendono mal funzionante il programma di visualizzazione delle immagini GIF anche da UniDisplay, per incompatibilità di una libreria HRG e precisamente la HRGsystem che in versione 38.13 (quella automaticamente installata) permette il funzionamento della XCalibur ma non permette la visualizzazione delle immagini GIF come la precedente HRGsystem v.38.41
L'unico rimedio è quello di copiare le librerie presenti sul disco rigido prima dell'installazione in un'altra directory e di conservarle per essere sostituite a seconda delle vostre esigenze.



Grab del WB con i vari programmi in dotazione.

E' possibile che i problemi da noi riscontrati siano causati dalla scarsa quantità di memoria sulla scheda Merlin da noi posseduta (solo due megabyte, che lavorando in 24 bit risultano un po' scarsini).

Clickando due volte sull'icona apparirà un file requester che ci chiederà dove vogliamo salvare le immagini, dopodiché verrà aperto in modalità Merlin lo schermo di preview il quale, sebbene in modalità 16 bit, denota un'ottima qualità di visione, merito anche della funzione di dithering hardware in tempo reale applicato alle immagini.

Su questo schermo non appare nessun tipo di gadget per il controllo del digitalizzatore, ma tutti i comandi possono venire impartiti tramite il mouse e la tastiera.

Vediamo un breve riassunto dei comandi:

Tasto destro e sinistro del mouse ritagliano porzioni di immagine.

Il tasto P abilita/disabilita la pausa, S salva l'immagine in formato compresso, mentre SHIFT+S non compresso. I tasti R, G, B servono per aumentare le tre componenti colore, SHIFT+R, G, B per diminuirle. Il tasto TAB riporta i valori R. G. B allo stato originario. Utilizzando C si effettua una pulizia dello schermo.

Consigliamo comunque a tutti i GIF-fisti patiti di convertire le proprie GIF in IFF (standard nel mondo Amiga per i formati delle immagini) attraverso uno script eseguito da ADPro e ImageFX così da automatizzare le conversioni e risolvere definitivamente il problema.

Comunque ci auguriamo che la X-PERT rilasci al più presto una versione corretta di questa libreria, ottimizzando lo standard HRG per un uso meno ostico.

Prova pratica

Veniamo ora alla prova pratica della X-Calibur, testando prima il programma digitizer no_WB, che ci permetterà di "grabbare" immagini senza dover ricorrere all'emulazione del WB in modalità Merlin, che si presenta stranamente lenta specie se rapportata alle caratteristiche della scheda.

Questo programma trova i suoi parametri di settaggio nei Tool Type dell'icona dove possiamo specificare varie modalità di lavoro.

Ecco alcuni esempi:

`SOURCE=FBAS` selezionerà l'ingresso videocomposito.
`DEPTH=8` selezionerà la modalità di digitalizzazione a 8 bit PACKED.
`DEPTH=16` selezionerà la modalità di digitalizzazione a 16 bit XGA.
`SAVEFILE=[path][nomefile]` sarà il path di destinazione delle immagini.

Bisogna precisare che per poter usare il digitalizzatore in modo corretto dobbiamo precedentemente settare i modi schermo 800x600 sia a 8 bit che a 16 bit con l'apposito programma HRG-Prefs.

Dalle prove effettuate sembra che la risoluzione massima raggiungibile sia per l'appunto 800x600x65536 e non si riesca ad arrivare ai 24 bit come descritto dalle specifiche tecniche pubblicizzate in Italia dall'importatore.

Pro:

MERLIN2
- Risoluzioni elevate
- Alte frequenze di refresh video (fino a 165Hz, centosessantacinque !)
- Workbench 256 colori anche con 2.1
- Notevole aumento delle capacità multitasking grazie al non uso della ChipRam
- Risoluzioni programmabili per qualsiasi esigenza
- Blitter potente
- Animazioni veloci anche con molti colori

X-CALIBUR E ENCODER
- Digitalizzazione in Real Time anche in Full Screen con qualsiasi sistema
- Calibrazioni video in Real Time
- Effetti speciali in Real Time
- Visualizzazione sequenze animate fino a 165Hz di schermo
- Alta qualita' delle immagini
- Encoder e digitalizzatore su scheda
- Compatibilità standard televisivi PAL, NTSC, SECAM, HDTV
- Entrata RGB analogica
- Basso costo
- Facilità di installazione.

Contro:

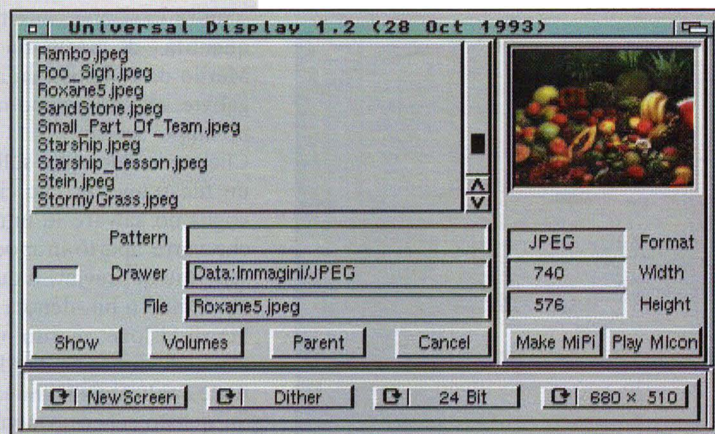
- Tutte le risoluzioni da settare
- Lentezza nell'emulazione Workbench con ZorroII
- Lentezza dello scrool verticale in finestra WB
- Software non a livello dell'hardware e non privo di lacune (vedi GIF)
- Difficilissima reperibilità della scheda in Italia (il prodotto è stato ordinato in Germania).
- Moduli ram-video proprietari
- Manualistica in tedesco

Configurazione della prova:

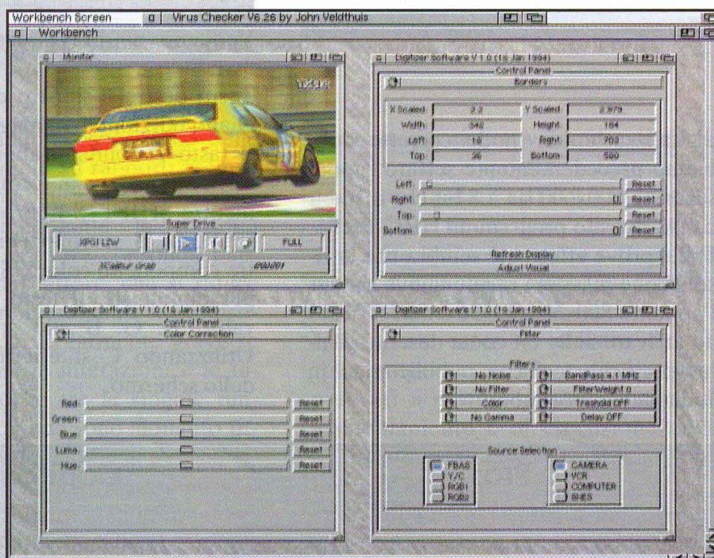
Amiga 2000/040 30Mhz 8Mb Ram +(1Mb chip), 380Mb HD, Monitor Eizo550iW

Amiga 3000/030 25Mhz 16Mb Ram +(2Mb chip), 500Mb HD, Monitor A1960





Visualizzatore di immagini con piccola preview inclusa *IFF24*.



Grab delle schermate del digitalizzatore XCalibur.

Le immagini vengono salvate nel formato proprietario XPGI, quindi per essere elaborate devono venire convertite in formato IFF, motivo per cui nel pacchetto software vengono acclusi alcuni programmi per la conversione delle immagini.

Per poter usare il programmma X-Calibur_WB dobbiamo aprire il Workbench in modalità Merlin, la risoluzione ed il numero dei colori usati non influisce affatto sulla resa di tale programma, vi consigliamo però di usare uno schermo di 640x512 2 o 4 colori in modo da mantenere il miglior compromesso tra la velocità di refresh del WB e l'impegno della memoria della scheda.

Una volta lanciato ci appare una finestra di preview recante nella parte inferiore tasti di controllo simili a quelli di un videoregistratore: uno per la scelta del formato di salvataggio delle immagini compresse, non compresse e movie (intera sequenza animata); uno per la scelta del path di salvataggio, un campo dove inserire il numero di fotogrammi da salvare, ed infine un ultimo tasto che ci permetterà di lavorare in full screen impartendo però gli ordini da tastiera come per l'X-Calibur_noWB.

La finestra di preview essendo ridimensionabile ci permette di salvare immagini aventi le sue stesse dimensioni.

Tenendo premuto il tasto destro del mouse appare in alto il classico menu a tendina dal quale si può attivare il pannello dei settaggi del digitalizzatore dove si possono facilmente variare parametri quali regolazione R. G. B, saturazione colore e luminosità dell'immagine, attivazione di vari filtri e taratura della banda passante, resizing e riposizionamento dell'immagine all'interno della finestra di preview ed altri ancora.

La caratteristica più impressionante della scheda è quella di permettere la visione su una finestra WB o schermo proprio di una sequenza animata digitalizzata in real time dal videoregistratore in Play. L'unico problema è di possedere un sottosistema abbastanza veloce per permettere la registrazione delle sequenze in contemporanea alla visualizzazione.

Una prova di digitalizzazione effettuata in real time ci ha permesso di vedere le notevoli differenze prestazionali di digitalizzazione con vari sistemi. Digitalizzare ad una risoluzione di 320x256x16bit ha permesso di creare 6 fps con Amiga2000, 15fps con Amiga3000, 25fps con Amiga4000/40 e 30-fps con Amiga4000/40 con memorie SIMM StaticColumn che permettono il modo di lettura Burst (queste memorie sono disponibili in Germania).

In ogni modo per i "sfortunati" possessori di un Amiga 2000/3000/4030 la digitalizzazione in Real Time può avvenire comunque mediante un videoregistratore (meglio se digitale e S-VHS) con moviola regolabile, coincidendo le velocità di Play con la digitalizzazione.

(Sottolineiamo che con la X-Calibur viene fornito un patch per ImageFX della GVP da cui si può utilizzare direttamente il digitalizzatore come loader sia di immagini statiche sia animazioni; tale caratteristica ha il pregio di permettere le elaborazioni delle immagini nello stesso ambiente di lavoro).

Una volta digitalizzate le immagini che ci interessano possiamo passare alla loro elaborazione, non prima però di averle convertite in un formato più comune e compatibile con i vari programmi di grafica esistenti sul mercato.

La X-PERT, come già accennato, ci mette a disposizione alcuni programmi per la conversione dei fotogrammi da XPGI a IFF, da MOVIE a XPGI, da MOVIE a IFF.

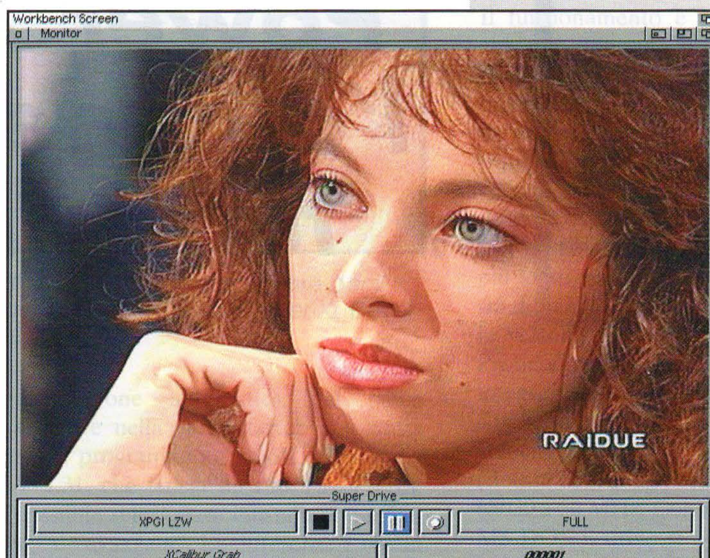
Di seguito per assemblare i fotogrammi in un'animazione ricorreremo al programma LANZELOT, che viene fornito nella versione per processore 030, il quale riconosce solo immagini IFF e salverà i nostri lavori nel formato proprietario MAJA.

Per ottenere risultati buoni con immagini già in nostro possesso e non provenienti da una conversione "MOVIE to IFF" dobbiamo procedere a convertirle in 256 colori e salvarle in IFF 24, pena spiacevoli incongruenze cromatiche.

L'unico neo di questo programma è l'opzione per decidere il tipo di display da utilizzare tra 8,16 e 24 bit che non è attivabile, oltre all'impossibilità di utilizzare risoluzioni diverse dalla classica 800 per 600 (con un più limitato 640 per 512 la memoria sarebbe stata sufficiente per schermi anche a 24 bit); forse la versione in nostro possesso (42.030) non è definitiva.

Per una preview dell'animazione, è pos-

sibile utilizzare lo schermo Workbench, purché in modalità Merlin, cliccando due volte sulla sua icona. Quest'ultima sparirà lasciando spazio alla nostra animazione che verrà visualizzata a dimensioni ridotte al posto di essa, grazie alle capacità di screen-in-screen della Merlin. Questo è possible solo se il programma MICON-Start è stato lanciato preventivamente. Generalmente durante l'installazione esso vieno posto nella directory "WBStartup", quindi lanciato ad ogni reboot di Amiga. Per la visualizzazione nelle sue dimensioni reali, si può utilizzare Lanzelot, il quale, in questo caso, può essere tranquillamente utilizzato anche con il Workbench in modalità Amiga. Caricando l'animazione tramite l'apposito gadget (animation file), è necessario porre attenzione a non premere il gadget "Make animation" ma "Play animation", altrimenti il frutto del nostro lavoro verrà sovrascritto, quindi irrimediabilmente perso.



Schermata a tutto schermo di un'immagine del digitalizzatore X-Calibur.

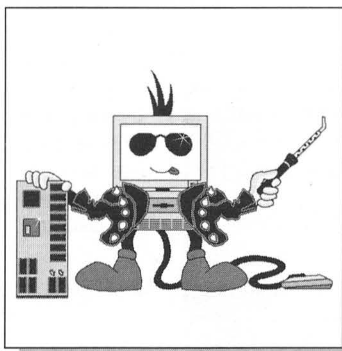
Conclusioni

Il prodotto nel suo complesso appare di facile installazione per quanto concerne l'hardware, per il software è necessario essere capaci di muoversi agevolmente nell'ambiente AmigaDOS ed armarsi di pazienza, a causa della difficile messa a punto di risoluzioni, programmi e librerie. Comunque i risultati ottenuti sono di alto livello, e permettono di utilizzare proficuamente la scheda che assieme al digitalizzatore e l'encoder è molto adatta per produzioni video di qualità amatoriale e semiprofessionale, considerato anche il basso costo del materiale. Se con una maggiore quantità di ram sulla scheda sarà possibile utilizzare i 24 bit colore senza limitazioni, difficilmente si potrà trovare sul mercato un altro prodotto con un rapporto prezzo prestazioni simile all'accoppiata Merlin/X-Calibur, quindi la nostra opinione sul prodotto è estremamente positiva. Se i futuri moduli genlock e VDE saranno all'altezza, forse avremo a disposizione una specie di versione teutonica del Video-Toster, ma molto più flessibile, economica e soprattutto compatibile PAL. L'unico appunto pesante da fare è l'emulazione intuition che dev'essere notevolmente ottimizzata da parte della XPert, perché splice vedere una scheda con hardware così potente spostare le icone del Workbench con lentezza da 68000 a 7Mhz.



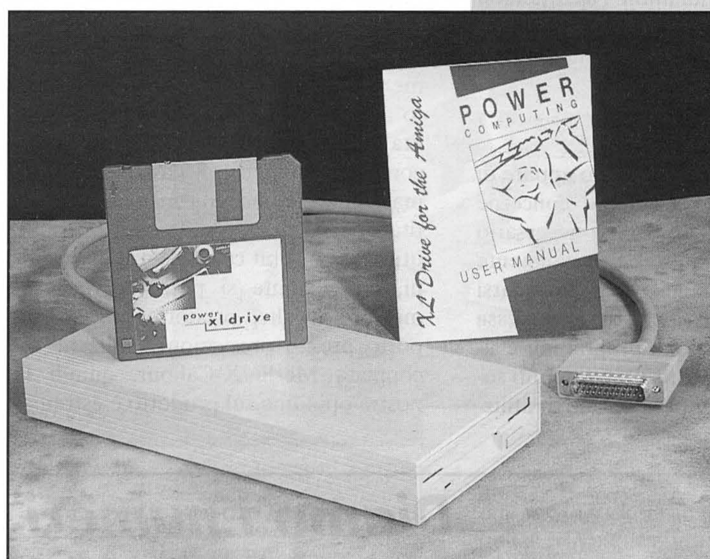
Diamo i numeri...

BBS Amnèsia	0331/772362	A.Besani	2:331/101.0	
BBS Skylink 1	0332/706469	L.Spada	2:331/117.0	
BBS Skylink 2	0332/706739	L.Spada	2:331/117.0	
BBS Skylink 3	0332/706009	L.Spada	2:331/121.0	
BBS Wimpy	02/472165	G.Zanetti	2:331/328.0	
BBS A3000	0544/451764	W.Molducci	no fidonet	
BBS GVP it	051/765553	n.c.	no fidonet	
	Luigi Callegari	2:331/101		
	Michele Iurillo	2:331/101		
	Redazione Enigma	2:331/101		
	Antonello Bianchi	2:331/101		
	Mario Dell'Oca	2:331/101		
Redazione di EAR	02/38010030	dalle 15:00 alle 17:30		
Redazione di EAD	02/38010030	dalle 10:30 alle 13:00		Fax:02/38010028
Commodore It	02/661231			
Commodore Fax.	02/66101261			
Commodore Hotline	02/66123237 *(solo pomeriggio)*			
R.S. Gvp It.	051/765563	**R.S. Gvp It.**		Fax. 051/765568
Computer Lab	02/5391224	**Computer Lab**		Fax. 02/5695198
Leader Dist	0332/874111			
ESS Software	075/9256411 *(Genius PD Hot Line)*			



Power XL Drive: l'alta densità per tutti gli Amiga

Un drive ad alta densità per tutti gli Amiga. Necessario per molteplici utilizzi.



Il drive è disponibile presso dB-Line.

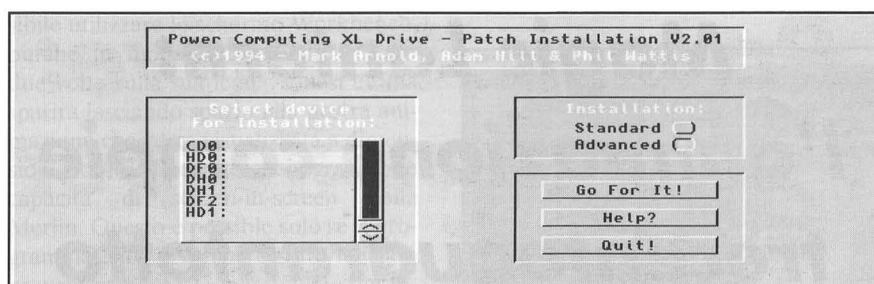
di **Marco Milano**

L'inglese Power Computing ha realizzato un drive ad alta densità con l'importante caratteristica di essere utilizzabile su tutti gli Amiga, ma senza sfruttare "accrocchi" hard-soft degni dei peggiori hacker, bensì tramite un unico comando di "patching" da inserire nella startup-sequence.

In questo modo il drive cerca di porsi come "giusto mezzo" tra i drive ad alta densità "A4000/1200 only" (che funzionano solo con i suddetti modelli Amiga essendo in realtà esattamente gli stessi utilizzati dalla Commodore nei suoi A4000) ed i drive HD funzionanti su tutti gli Amiga, anche con OS 1.3 (il cui uso però non essendo stato "previsto" dal sistema operativo può avvenire solo tramite "trucchi" che rendono il formato dei dischetti HD utilizzati incompatibile con i drive HD degli A4000).

Questi ultimi drive sono a nostro avviso decisamente da sconsigliare, in quanto la loro utilità è limitata ad aumentare la capacità dei dischetti strettamente per uso personale: potremo sì usare dischetti HD, ma non scambiarli con i possessori di A4000 o di altri computer, mentre uno dei vantaggi dei dischi HD è la possibilità di trasportare più dati da un computer all'altro (soprattutto immagini a 24 bit, le cui dimensioni superano quasi sempre gli 880K di un dischetto "normale").

Il drive della Power, invece, denominato "XL Drive" e distribuito in Italia dalla Db-Line al prezzo di 290.000 lire, pur funzionando con tutti gli Amiga viene dichiarato compatibile al 100% con il drive da 1.76Mb dell'A4000, ed oltretutto è fornito di approvazione ufficiale Commodore.



La schermata del programmino di installazione del Patch software per il funzionamento anche in scrittura e l'uso con CrossDOS del Power XL Drive. Notare la presenza di un utile Help in linea.

Tale approvazione garantisce, oltre alla compatibilità di formato, un'altra cosa importante, ovvero che il patch software che ne permette il funzionamento è perfettamente "legale", ed utilizza il sistema operativo Amiga senza violarne le regole. Ciò mette l'utente al riparo da eventuali problemi ed incompatibilità.
Infine, proprio come i drive del 4000, l'XL Drive legge tranquillamente i dischetti normali da 880K, e permette di leggere dischi sia DD (720K) che HD (1.44Mb) in formato PC, tramite l'utility CrossDOS (inclusa nel package) o tramite l'OS 3.0.
Aggiungiamo una curiosità: il drive è utilizzabile anche senza il patch software, ma in tal caso permette la sola lettura di dischi sia DD che HD, senza la possibilità di scriverci sopra.

Confezione, manuale e software

Il drive è contenuto in una scatola di cartone chiusa da un sigillo di garanzia "12 mesi" della Power, in cui è anche contenuto un dischetto con il software di installazione ed un manualetto di 8 pagine.
Nonostante la brevità, il manuale indica chiaramente le operazioni di installazione hard/soft ed anche la risposta ai quesiti più comuni.
Sul disco è presente un programma di installazione automatica del patch software nella "user-startup" (si tratta di un programmino di 15K, giunto alla V 1.31, che lancia un suo Task), ed è possibile selezionare l'installazione "base" o "avanzata". La differenza è che in quest'ultima viene aggiunta la possibilità di leggere i dischi in formato MS-DOS tramite l'interazione con CrossDOS.

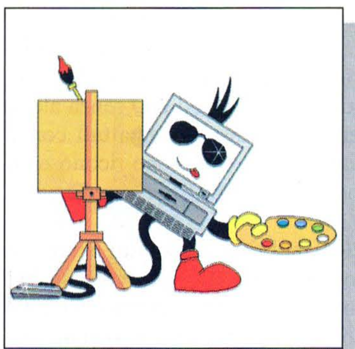
Installazione ed impressioni d'uso

Tutto avviene in pochi attimi: basta spegnere il nostro Amiga, collegare il cavo dell'XL Drive alla porta Drive del computer, accendere l'Amiga, inserire il disco, eseguire il software di installazione e resettare: il drive sarà pronto ai nostri comandi.
Ovviamente per chi non possedesse ANCORA un hard disk, le cose si complicano, in quanto il patch andrà eseguito non solo sul disco del WorkBench, ma anche su tutti i dischi che si usano per il boot; è comunque meglio utilizzare per il boot sempre una copia del WB, ed inserire i dischi con i programmi applicativi nell'XL Drive.
Abbiamo provato il drive sia su A2000, in cui è stato collegato come terzo drive (DF2:), che sul 4000, in cui è stato utilizzato come secondo drive (ma sempre DF2:, in quanto DF1: è riservato ad un eventuale secondo drive interno).
Il funzionamento è stato ineccepibile: abbiamo utilizzato su ambedue le macchine dischi normali ed HD senza alcun problema, ed i dischi formattati con il drive interno del 4000 sono riconosciuti tranquillamente dall'XL Drive (e viceversa).
Su A2000, nel riconoscimento dei dischi (sia normali che HD) il drive è un po' più lento sia del drive interno del 2000 sia di quello del 4000. Su A4000 invece, la velocità è identica al drive interno. Probabilmente si tratta di una migliore integrazione con i chip AGA ed il WB 3.0; certamente non è una questione di velocità della CPU, in quanto il 2000 (dotato di WB 2.0) era accelerato da un 68030 a 50 MHz. Con i dischi in formato MS-DOS il drive si è comportato perfettamente, con velocità identica al drive standard del 4000.
L'unica nota è che il programma di installazione su A4000 inserisce un'icona "PC1:" nel cassetto "DEVS:DosDrivers", invece della necessaria "PC2:". Per far funzionare il drive con i dischi PC dovremo dunque cambiare i ToolTypes di tale icona manualmente, e l'utente non smaliziato (ma quanti possessori di A4000 lo sono?) potrebbe trovarsi in difficoltà. Con l'XL Drive collegato al 2000 siamo stati in grado di scambiare dischi HD con il 4000, salvando alternativamente file su una macchina e leggendoli sull'altra, senza mai alcun problema. Addirittura, il drive è stato utilizzato con successo dall'utility "DiskSalv 2" per recuperare i file da un disco HD corrotto a causa di un errore hardware!

Conclusioni

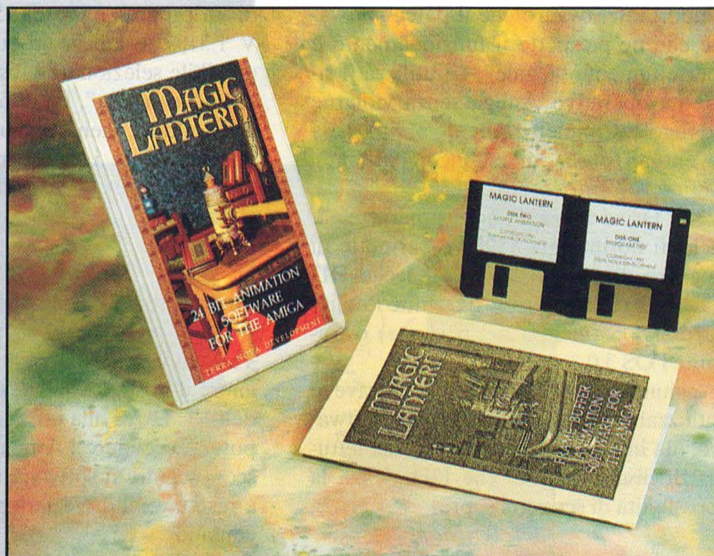
Si tratta certamente di un ottimo prodotto, che fa quello che promette e lo fa senza dare problemi.
Oltre ai vantaggi elencati nell'introduzione, segnaliamo la presenza di una porta passante per il collegamento in cascata di altri drive anche non HD, e l'interruttore di disabilitazione, utile per risparmiare memoria. Consigliamo vivamente il Power XL Drive a chiunque voglia sfruttare l'indubbia comodità di avere il doppio dello spazio su ogni disco (senza rinunciare allo scambio di dischi con i possessori di A4000), agli stessi possessori di A4000 che necessitino di un secondo drive per eseguire copie tra dischi HD, e a chi debba per qualunque ragione scambiare frequentemente dati con piattaforme IBM compatibili o Macintosh (che legge i dischi HD in formato PC grazie al suo "Superdrive").





Magic Lantern: l'animazione compie trecentoquarantotto anni!

Un buon programma per il trattamento di animazioni fino a 24 bit su hardware grafico differenziato, accompagnato però da una manualistica decisamente carente.



Magic Lanter è disponibile presso Euro Digital Equipment.

di ***Alessandro Pulpito***

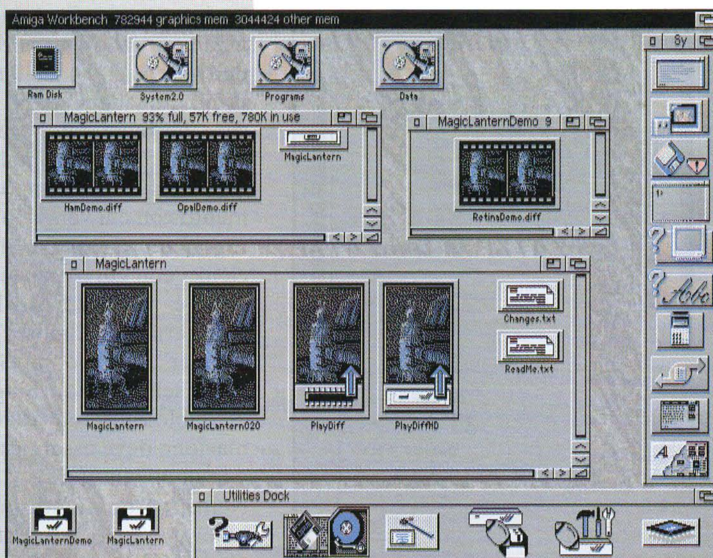
L'oggetto della prova è un pacchetto dedicato alla generazione, alla modificazione, alla scomposizione negli elementi originari e all'esecuzione di animazioni.

E' stato concepito per sfruttare al meglio il sistema grafico a disposizione della macchina che lo ospita: la versione attuale del prodotto, siglata V1.2, supporta tutte le versioni del chip set Amiga, le schede grafiche Retina, GDA e Picasso II e infine il frame buffer OpalVision. Altri dispositivi grafici saranno previsti nelle future versioni del programma. Gestisce inoltre file sonori del tipo 8SVX, permettendo così la produzione di piccole presentazioni multimediali non interattive; l'output sonoro può avvenire però solo in mono. Al fine di ottenere prestazioni accettabili su dispositivi di visualizzazione tanto differenti tra loro a causa delle rispettive strutture interne della memoria, era necessario definire un nuovo formato di memorizzazione delle animazioni, in seguito battezzato con il nome "DIFF", che fosse più flessibile dell'ANIM: quest'ultimo è infatti troppo legato all'hardware grafico standard di Amiga per pensare di poter eseguire, secondo i suoi canoni, animazioni su diversi sistemi grafici a velocità accettabili.

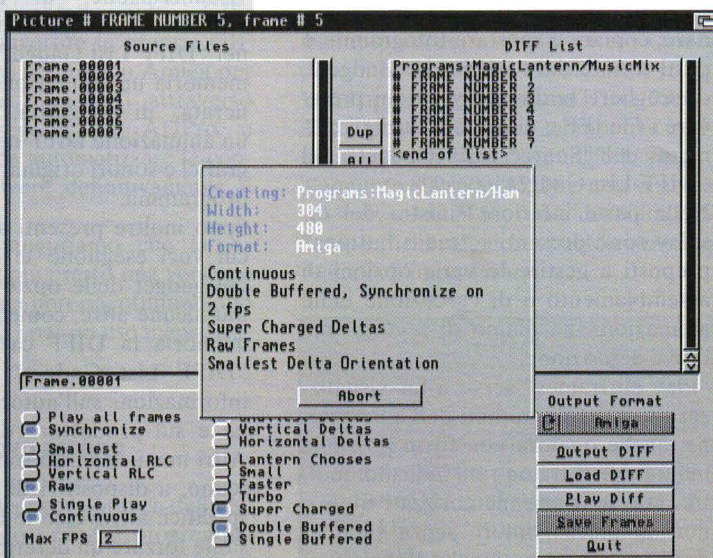
Per salvare o eseguire le animazioni generate non è richiesta una partizione dedicata, in quanto Magic Lantern lavora con le chiamate standard al FileSystem di Amiga. Infine, secondo una tendenza ormai sempre più diffusa tra i programmi applicativi, viene messa a disposizione un'interfaccia ARexx per pilotare esternamente le funzioni del programma e per redigere script file che ne automatizzino le operazioni.

Confezione ed installazione

Sulla confezione, di forma graziosa (simile ad un astuccio), è riportata una bella immagine rappresentante un proiettore a forma di candela, dotato lateralmente di una lente attraverso cui proietta immagini su una superficie: è



Il contenuto dei due dischi presenti nella confezione.



Magic Lantern sta assemblando un'animazione a partire dai suoi elementi grafici e sonori. In primo piano vi è una finestra che indica le caratteristiche selezionate per l'animazione.



Un fotogramma in HAM della demo che, in vari formati, accompagna il programma principale.

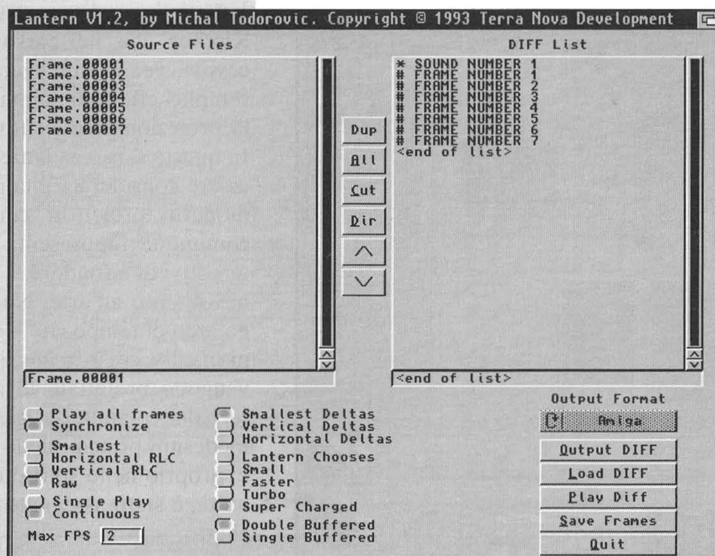
la "lanterna magica", inventata nel 1646 dallo studioso gesuita Athanasius Kircher, che, nel corso dei secoli successivi, venne impiegata per produrre semplici effetti di animazione mediante la proiezione consecutiva di immagini. In questo senso, la lanterna magica può essere considerata una progenitrice dei moderni proiettori cinematografici e comunque rappresenta uno dei primi tentativi di infondere la dimensione del movimento all'arte. Nonostante il lungo arco di tempo che li separa dai giorni in cui visse Kircher, i monitor su cui vengono proiettate le immagini generate dai computer si basano tuttora sui medesimi principi della sua invenzione e, proprio nello spirito di questa continuità, è stato assegnato il nome al pacchetto.

All'interno della confezione troviamo due dischi, il manuale ed una cartolina di registrazione. Il primo disco fornito contiene l'eseguibile principale, in versione differenziata per MC68000 e per MC68020 e superiori (veloce circa due volte la prima nel generare i file DIFF, ma non nel visualizzare le animazioni), due utility, "PlayDIFF" e "PlayDIFFHD", per il playing di animazioni, rispettivamente dalla memoria o direttamente dall'hard disk, una bella animazione dimostrativa, nei formati HAM e OpalVision, su cui intervenire per sperimentare le capacità del pacchetto, un file riportante i miglioramenti succedutisi nel corso dello sviluppo delle varie versioni del programma e un altro che elenca alcune aggiunte al manuale. Nel secondo disco è presente la versione in formato Retina dell'animazione presente nel primo.

L'installazione del software sull'hard disk avviene trascinando l'icona del cassetto contenente i file di lavoro nella partizione o nella directory desiderate dell'hard disk.

Sulla documentazione è opportuno spendere alcune parole. Questa, impaginata in modo piuttosto approssimativo, è in inglese e consta di 35 pagine. E' presente un capitolo introduttivo, una sezione di riferimento riguardante i gadget, le funzioni ed i comandi ARexx dell'applicativo e alcune appendici che trattano l'interfacciamento e le opzioni speciali che il software mette a disposizione dei sistemi grafici esterni supportati.

In complesso, l'opera rivela una trattazione degli argomenti molto approssimativa: in essa si trovano solo minimi accenni a concetti operativi che richiederebbero un approfondimento molto maggiore per essere pienamente assimilati. La nota più bassa è rappresentata dal fatto che la documentazione si li-



L'animazione è stata generata. Nel "Source Files Gadget" E' presente la lista dei singoli fotogrammi che sono stati impiegati per essa, mentre nel "DIFF List Gadget" è visibile la risultante organizzazione sequenziale delle parti grafiche e sonore.

mita ad instradare l'esposizione delle funzioni disponibili su rapporti esclusivamente di tipo causa-effetto: nessuna digressione riguardante la filosofia operativa del software consolida l'apprendimento del lettore, che si riduce quindi ad essere meramente nozionistico. Questo è particolarmente grave se si considera che le interazioni e le influenze reciproche tra le singole funzioni del programma sono alquanto fitte, ma inspiegabilmente non menzionate da ciò che dovrebbe rappresentare il punto di riferimento dell'utilizzatore. Si pensi che abbiamo dovuto scoprire da soli, dopo varie prove, il formato richiesto per i file sonori, in quanto il libretto non si degna di illuminare l'acquirente in merito. Data quindi l'assoluta insufficienza alla parte argomentativa, pesa in modo ancora maggiore l'assenza, già comunque di per sé ingiustificabile in pacchetti che aspirano alla produttività, di un tutorial guidato.
Non rimane allora altro all'utente che procedere per tentativi nell'esplorazione delle varie potenzialità del programma.

Utilizzazione

Lo schermo principale presenta due grosse finestre: in quella di sinistra, denominata "Source Files Gadget", vengono caricati i file IFF, grafici e sonori, da assemblare poi in quella di destra, il "DIFF List Gadget": la copia di un elemento dalla prima alla seconda finestra viene portata a compimento semplicemente selezionandolo per mezzo del bottone sinistro del mouse.
Tra esse sono presenti sei gadget che permettono, rispettivamente, di eliminare, copiare e spostare fotogrammi o parti sonore dal "DIFF List Gadget", di scegliere la directory da cui prelevare i file IFF e di copiare tutti gli elementi del "Source Files Gadget" nel "DIFF List Gadget".
Nella parte inferiore sinistra del display sono presenti i "radio buttons" preposti a gestire le varie opzioni di assemblamento e di esecuzione delle animazioni: ne diamo di seguito una breve descrizione.
"Play all frames" serve a far visualizzare tutti i fotogrammi dell'animazione, anche qualora non fosse possibile mantenere il frame rate indicato; inoltre, tale funzione memorizza i file sonori in blocchi interi, senza suddividerli in parti più piccole: l'opzione è particolarmente indicata per l'esecuzione di animazioni, dalla RAM, con un numero non eccessivo di frame e con file sonori non troppo lunghi.
La sua controparte, "Synchronyze", indica al programma di mantenere sempre il frame rate indicato; nel caso non fosse possibile per limiti di velocità, verranno saltati dei fotogrammi per ricongiungersi con il frame corretto; ancora, suddivide i file sonori in tante parti più piccole che distribuisce lungo tutto lo svolgimento dell'animazione, risultando così l'opzione da preferire per le animazioni, da eseguire dall'hard disk, di grandi dimensioni e che incorporano anche parti sonore particolarmente estese.
Altri quattro bottoni ("Smallest", "Horizontal RLC", "Vertical RLC" e "Raw") determinano se e come il primo fotogramma dell'animazione debba essere compresso. "Single Play" e "Continuous" impongono o meno di aggiungere informazioni in coda all'animazione, per variarne la fluidità della transizione dall'ultimo frame al primo. Il gadget "FPS" è adibito a forzare il frame rate, mentre "Smallest Deltas", "Horizontal Deltas" e "Vertical Deltas" impostano l'orientamento con cui vengono compressi i fotogrammi successivi al primo. L'efficienza con cui avvengono le compressioni è relativa a quale tra i gadget "Lantern Chooses", "Small", "Faster", "Turbo" e "Super Charged" viene selezionato. "Single Buffered" e "Double Buffered" determina se l'animazione deve essere eseguita in single o in double buffer.
Nella parte inferiore destra dello schermo sono presenti gli "Output Gadget", che consentono di scegliere il formato di memorizzazione appropriato per ogni specifico hardware di visualizzazione, di assemblare in un'animazione gli elementi presenti nel "DIFF List Gadget", di caricare in memoria un'animazione DIFF già generata, di eseguirla, di scomporre un'animazione DIFF nei suoi elementi grafici e sonori originari e di uscire dal programma.
Sono inoltre presenti alcuni menù, le cui voci eseguono le stesse funzioni dei gadget delle opzioni e di output, più alcune altre, come eliminare dalla memoria la DIFF caricata, pulire il "DIFF List Gadget" e ottenere le informazioni sull'autore, sulla versione e sul produttore del programma. Altri menù separati sono dedicati, ciascuno, a dispositivi di visualizzazione specifici: attraverso le loro voci è possibile forzare un determinato modo video con cui eseguire l'animazione.

Conclusioni

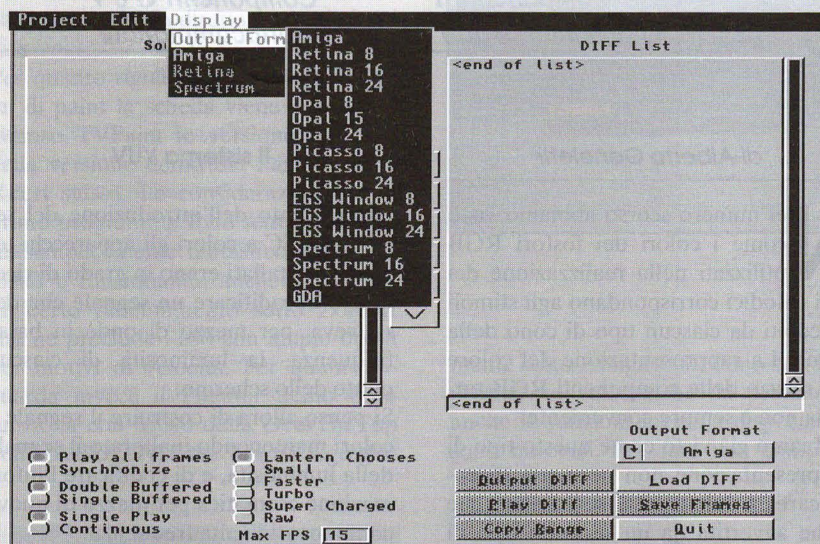
Il pacchetto si è dimostrato sufficientemente potente: senz'altro è uno dei più completi e versatili strumenti di animazione presenti per Amiga, anche in virtù del suo supporto a diversi dispositivi grafici.
E' di uso molto intuitivo e immediato e offre il pregevole vantaggio di non costringere l'utente a dedicargli una partizione specifica del proprio hard disk.
Ha però anche delle mancanze che si fanno sentire: per esempio sarebbe utile poter conoscere la lunghezza finale prevista delle animazioni prima di assemblarle e ottenere informazioni sul modo in cui è stata assemblata un'animazione già pronta. Sono presenti inoltre dei bug, alcuni generali e

Magic Lantern V1.5

Quando ormai avevamo già terminato la prova della versione 1.2, è arrivato direttamente dalla Terra Nova Development l'aggiornamento del pacchetto alla versione 1.5. Pur essendo un upgrade minore, presenta comunque caratteristiche interessanti che riportiamo di seguito:

- Sono stati eliminati alcuni bug che affliggevano la versione precedente del programma e tutti quelli originati dalla nuova che sono stati rilevati dall'autore.
- Sono stati aggiunti nuovi parametri ad alcuni comandi ARexx.
- E' stato introdotto il supporto al double buffering per la scheda grafica Picasso II.
- E' stata incrementata la velocità di esecuzione del double buffering per il chip set Amiga sotto Kickstart V3.0.
- E' stato aggiunto il supporto per la palette a 32 bit del Kickstart/Workbench V3.0.
- E' stata razionalizzata l'interfaccia utente, eliminando opzioni non necessarie e riordinando le restanti. Le funzioni eliminate rimangono comunque sempre accessibili via ARexx.
- Sono stati migliorati i messaggi di errore, ora più dettagliati ed esplicativi.
- E' stata aggiunta una funzione, denominata "Copy Range", che permette di selezionare, in vari modi, gruppi di file IFF da copiare dal "Source Files Gadget" al "DIFF List Gadget".
- Il programma gestisce ora il sonoro in stereofonia.
- Sono stati riorganizzati in modo più ordinato i menù.
- E' stato introdotto il supporto per l'animazione all'interno di finestre dell'ambiente grafico EGS nei modi a 8, 16 e 24 bit.
- E' stato introdotto il supporto per l'animazione a pieno schermo per la scheda grafica EGS 28/24 Spectrum della GVP nei modi a 8, 16 e 24 bit.
- La conversione da file IFF a 24 bit a file DIFF a 16 bit è stata migliorata.
- Durante l'esecuzione di animazioni in formato Amiga il puntatore del mouse non è più visibile.

Nonostante l'abbiamo esaminata in modo non troppo approfondito per mancanza di tempo, la nuova versione appare molto più solida, affidabile e semplice da usare della precedente. Sono stati aggiornati al numero di revisione 1.5 anche i programmi PlayDIFF e PlayDIFFHD. Sul disco è presente inoltre una nuova animazione, in formato HAM, semplicemente splendida. L'aggiornamento viene spedito gratuitamente della Terra Nova Development a tutti gli utenti registratisi presso la ditta californiana con le precedenti versioni del pacchetto e comprende il solo software. Per ricevere anche il manuale relativo alla release 1.5 e una nuova animazione dimostrativa occorre invece spedire 10 dollari, comprensivi di spese di imballaggio e spedizione, alla software house stessa. La Terra Nova Development afferma che la manualistica della versione 1.5 è nuova e comprensiva di un tutorial. Noi non possiamo che sperare in un miglioramento rispetto a quello fornito fino alla versione 1.2 del software.



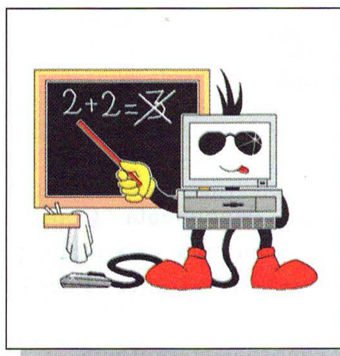
Ecco come si presenta lo schermo principale della versione 1.5 di Magic Lantern. Si notino i cambiamenti occorsi alla sezione dei gadget e i nuovi output grafici supportati, questi ultimi visibili nel menù aperto.

altri legati al particolare hardware di visualizzazione impiegato.
E' d'altra parte un programma ancora giovane, da sviluppare e affinare, ma comunque già ben impostato, le cui prestazioni possono venir mortificate da un uso non ottimale che trae origine dalla pessima documentazione fornita.

Magic Lantern V1.2
£ 180.000 IVA compresa

Distribuito da:
Euro Digital Equipment,
Via Dogali, 25
26013 Crema (CR)
TEL: 0373/86023
BBS: 0373/86966

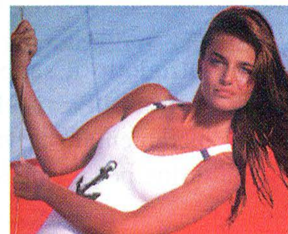


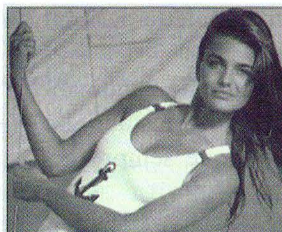


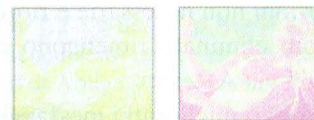
Il colore nella codifica video e nella stampa

In questo articolo vedremo come l'informazione del colore possa essere codificata in spazi cromatici alternativi e come la conoscenza della fisiologia dell'occhio permetta di ottenere prestazioni migliori nella codifica video e nella realizzazione di una scheda grafica.

Le componenti RGB e YUV.





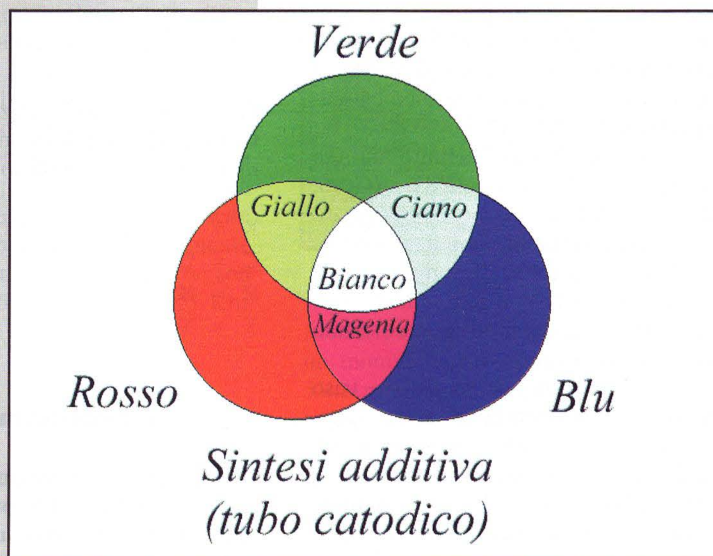


di ***Alberto Geneletti***

Nel numero scorso abbiamo visto come i colori dei fosfori RGB utilizzati nella realizzazione dei tubi catodici corrispondano agli stimoli precepiti da ciascun tipo di cono della retina. La rappresentazione del colore per mezzo delle componenti RGB tuttavia non è sempre conveniente.
Abbiamo già visto come questo tipo di rappresentazione non permetta di codificare la luminosità, sensazione che viene avvertita da un secondo tipo di cellula nervosa, i bastoncelli, e come questo abbia portato la Commission Internationale de l'Eclairage (CIE) a definire come standard internazionale uno spazio alternativo all'RGB, detto XYZ, che permette di codificare in soli tre parametri tanto l'informazione cromatica quanto quella luminosa.
Altre circostanze, storiche e tecnologiche, hanno portato all'introduzione di spazi cromatici alternativi: la più interessante è probabilmente quella riguardante il passaggio dalla TV in bianco e nero a quella a colori.

Il sistema YUV

Al momento dell'introduzione del segnale NTSC a colori gli apparecchi televisivi installati erano in grado di ricevere e decodificare un segnale che descriveva, per mezzo di onde in bassa frequenza, la luminosità di ciascun punto dello schermo.
Si pensò allora di costruire il segnale a colori mantenendo inalterato il segnale della luminosità, e di codificare l'informazione cromatica per mezzo di nuove componenti in alta frequenza.
In questo modo gli apparecchi in bianco e nero avrebbero potuto disporre ancora dello stesso segnale, ignorando la presenza delle nuove componenti, mentre gli apparecchi a colori venivano predisposti a ricevere le componenti cromatiche.
Tuttavia la fisica e la tecnologia del tempo imponevano un limite alla banda del segnale che era possibile trasmettere nell'atmosfera.
Per capire cosa questo significhi immaginiamo di voler far passare un certo numero di pallini attraverso un tubo: i



Schema del principio della sintesi additiva: tutte le frequenze dello spettro, unite, danno la luce che comunemente chiamiamo bianca

pallini corrispondono ai pixel dell'immagine, il tubo all'atmosfera.
Le leggi fisiche impongono un limite alle dimensioni del tubo, e di conseguenza al numero di pallini che possono attraversarlo ogni secondo: la tecnologia non può nulla contro la fisica, e non è quindi possibile aumentare le dimensioni del tubo per far passare più pallini; permette tuttavia di costruire pallini più piccoli, e di consentirne in ogni caso il passaggio attraverso il tubo di un numero più elevato.
Purtroppo con la tecnologia di quegli anni la componente in bianco e nero occupava già quasi metà della capacità disponibile: non era possibile quindi pensare di trasmettere per intero tutte e tre le componenti RGB.
Si pensò allora di ricodificare il segnale RGB per mezzo di altre tre componenti, che vennero chiamate Y, U e V, una delle quali, la Y, coincidesse proprio con la vecchia componente di luminosità.
Vennero allora utilizzate le relazioni:

```
Y =  0.299 R  + 0.587 G + 0.114 B
U = -0.1687 R - 0.3313 G + 0.5  B
V =  0.5   R   - 0.4187 G - 0.0813 B
```

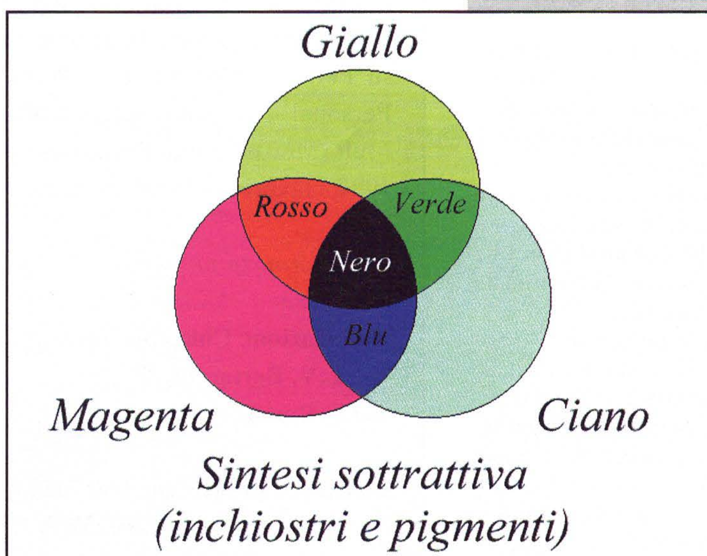
Questo è un sistema di tre equazioni in tre incognite, che permette di passare in modo univoco dalle componenti RGB alle YUV, e all'indietro, dalle YUV alle RGB.
In questo modo l'informazione cromatica poteva essere rappresentata per mezzo di due sole nuove componenti in alta frequenza.
Purtroppo questa soluzione non era sufficiente, e fu necessario dimezzare il numero di pixel che costituisce ciascuna delle due componenti cromatiche, attraverso un processo noto con il nome di sottocampionamento.
Questo sacrificio fu confortato dal fatto che il degrado di qualità risultava accettabile, in quanto la definizione dell'immagine, dovuta principalmente alla percezione della luminosità da parte dei bastoncelli, risultava inalterata: si perdeva unicamente un po' di precisione nel posizionamento del colore.
Alla ricezione del segnale l'elettronica dell'apparecchio televisivo ricostruisce nel migliore dei modi, per mezzo di un filtro analogico, le componenti YUV originali, e passa al segnale RGB per mezzo delle relazioni:

```
R = Y + 1.402 V
G = Y - 0.34414 U - 0.71414 V
B = Y + 1.7222 U
```

Lo spazio cromatico YUV viene utilizzato oggi anche nella codifica compressa delle immagini statiche e del video digitale, e in particolare nella fase di preprocessing degli algoritmi di compressione JPEG e MPEG: anche in questo caso si utilizza la possibilità di sottocampionare le componenti cromatiche senza determinare drastici deterioramenti della qualità dell'immagine.

Il trucco c'é, ed è sotto gli occhi di tutti

La codifica sottocampionata YUV è soltano uno dei tanti stratagemmi basati sulla fisiologia del nostro occhio utilizzati nella realizzazione dei dispositivi di trasmissione e di visualizzazione delle immagini.
In alcuni casi si sfrutta ad esempio il fatto che l'occhio è più sensibile al verde che agli altri due colori primari, e riesce così a distinguere due tonalità di verde differenti molto meglio di due differenti tonalità di blu.
Questa situazione viene spiegata con la teoria dell'evoluzionismo: l'uomo ha abitato per milioni di anni nelle foreste preistoriche, e questo ha determinato l'affermarsi degli individui in grado di distinguere meglio le prede e le insidie nascoste tra gli alberi.
Avendo a disposizione un numero limitato di bit per pixel nella costruzione del frame buffer di una scheda grafica, la distribuzione del numero di bit per componente viene pesata in modo da garantire al verde una maggiore precisione.
Nel caso di 16 bit ad esempio vengono assegnati 5 bit al rosso e al blu, e 6 bit al verde, o anche 7 bit al verde, 5 al



Schema del principio della sintesi sottrattiva. La somma dei tre pigmenti fondamentali: Cyan, Magenta, Giallo dà il colore Nero.

rosso e 4 al blu.
La conoscenza della fisiologia dell'occhio viene utilizzata anche nella taratura del cannone elettronico del tubo catodico.
Si è osservato infatti come la sensibilità nella discriminazione tra livelli luminosi è proporzionale non a valori assoluti delle differenze di intensità tra i livelli, ma al loro rapporto.
Questo significa che avvertiamo la stessa differenza tra i due livelli di intensità 10 e 20 e tra i livelli 30 e 60.
Dovendo assegnare allora 256 livelli di intensità tra I min e I max a ciascun valore tra 0 e 255 si opera nel modo seguente:

1) si calcola il rapporto tra due successivi livelli per mezzo dell'espressione

```
K = (Imax/Imin)^(1/255)
```

2) si assegna l'intensità di ciascun livello i per mezzo della formula:

```
Ii = K^i*Imin
```

con i variabile tra 0 e 255.
Si osservi come i valori I0 e I255 coincidano proprio con i livelli di intensità minimo e massimo.

Lo spazio CMYK e la tecnica sottrattiva

Un tubo catodico genera i colori sommando diverse intensità della luce rossa, verde e blu di tre fosfori adiacenti: in particolare il bianco viene generato quando tutti e tre i fosfori vengono colpiti da un fascio di elettroni di intensità massima (segnale 255,255,255), mentre il nero corrisponde alla situazione opposta, in cui i fosfori non vengono eccitati (0,0,0).
Il colore degli oggetti invece è il risultato di un fenomeno fisico differente; la luce bianca colpisce la superficie dell'oggetto, che assorbe alcune frequenze dello spettro luminoso e ne respinge altre: l'occhio dell'osservatore viene raggiunto così da una luce colorata costituita dalle sole armoniche che non vengono assorbite, determinate dalla natura del materiale.
I colori utilizzati in pittura sono costituiti da pigmenti, ciascuno dei quali assorbe una determinata lunghezza d'onda: mescolando i pigmenti dei vari inchiostri in diverse proporzioni è possibile generare così un vasto set di colori.
Anche in questo caso è possibile utilizzare, per rappresentare i colori, le quantità di inchiostro di tre colori fondamentali, detti primari sottrattivi: per comodità sono stati scelti il ciano, il magenta e il giallo, colori complementari dell'RGB, e cioè quei colori che si ottengono sottraendo al bianco ciascuna componente RGB.
Lo spazio cromatico definito da tali primari viene detto CMY (Cyan, Magenta, Yellow) e viene utilizzato principalmente nella stampa a colori.
Le stampanti a colori dispongono infatti di cartucce CMY, e generano tutti gli altri colori miscelando o accostando questi tre colori primari.
Il bianco corrisponde in questo caso all'assenza di inchiostro sulla carta, mentre il nero viene generato miscelando tutti e tre gli inchiostri.
Per migliorare la qualità della stampa si utilizza spesso una quarta cartuccia di inchiostro nero puro, che risulta più brillante di quello ottenuto dalla miscelazione, e può essere utilizzato da solo nella stampa del testo.
Il passaggio dallo spazio RGB al CMY per componenti a 8 bit viene regolato dalle equazioni:

```
C = 255 - R
M = 255 - G
Y = 255 - B
```

Per passare dallo spazio CMY allo CMYK si utilizzano invece generalmente le seguenti relazioni:

```
K = minimo (C, M, Y)
C = C - K
M = M - K
Y = Y - K
```

Nel prossimo numero

Il mese prossimo riesamineremo l'argomento colore dal punto di vista dell'utente di un programma di grafica pittorica: parleremo così di tinte e sfumature, purezza e saturazione, degli spazzi cromatici HLV e HLS e vi proporremo alcune routine di conversione tra un sistema e l'altro.



Nonsolo Bit.Movie...

di Michele Iurillo

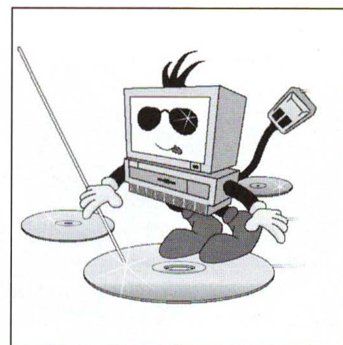
L'affetto e la stima che ci lega agli organizzatori della famosa cinquegiorni montefeltrina ha permesso alla manifestazione Bit.Movie di monopolizzare il numero di maggio di EAR. Ma c'è un'altra manifestazione che da poco cominciamo a seguire. Si tratta del Pixel Art Expo' Roma '94. Anche di questo evento ci interesseremo pubblicando il bando integrale del concorso nel prossimo numero di Luglio/Agosto '94. Oggi vi anticipiamo di cosa si tratta. Il lettore attento già conosce la manifestazione dagli articoli apparsi su EAR di febbraio realizzati da William Molducci articolista e giurato della manifestazione romana. Le sezioni del concorso sono ben cinque: Animazione grafica Real-time su Personal Computer, Video grafica su Personal Computer e Workstation, immagine grafica statica su Personal Computer, sezione musicale MIDI e sezione musicale non Midi (Mod). La manifestazione si svolgerà nei giorni 2, 3 e 4 dicembre 1994; i lavori dovranno pervenire entro il 30 settembre 1994.

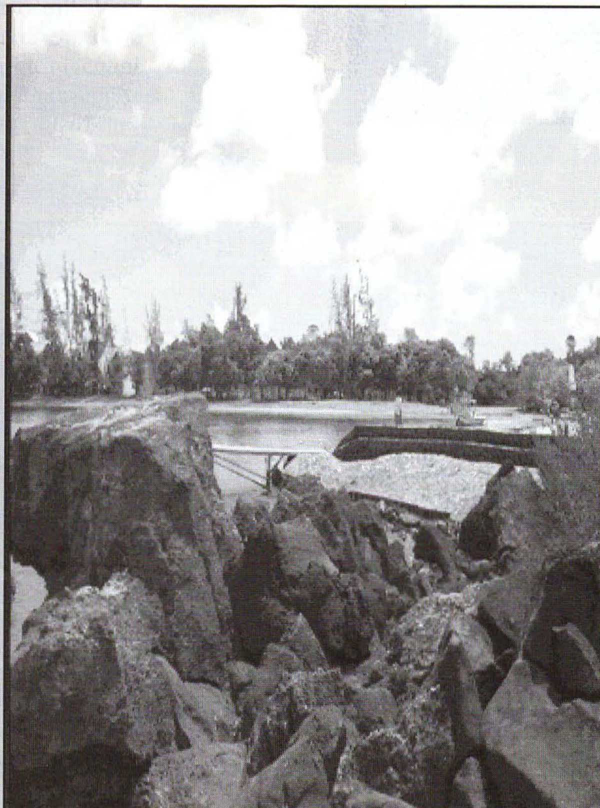
Per informazioni:

Associazione Culturale Tecnopolis
Via L.V. Bertarelli, 27
00159 Roma

Francesco Franceschi: 06/5757935 (ore 19-20)
Leonardo Fischiagrilli: 0337/793217 (ore 19-20)

The Demo2 Collection





Tipica immagine dedicata ai paesaggi.

Oggi ci occupiamo di Demo. Una moda, una mania... Prendete i vostri caldissimi Caddy... Questa volta ci aspetta: The Demo2 Collection.

di **William Molducci**

L'Almathera Systems LTD ha sempre dimostrato molta attenzione verso il mondo laser di Amiga; dopo aver realizzato la serie Fractal Universe e CDPD, questa volta ha rilasciato il secondo volume dedicato ai demo.

Infatti The Demo2 Collection raccoglie oltre 600 Mbyte divisi tra giochi, animazioni, immagini, IFF e Raw sound sample, moduli musicali, utility e demos.

Il CD è perfettamente compatibile per CD32, CDTV, A570 e CD-Rom, si consiglia per una maggiore compatibilità, nel caso di alcuni giochi, di inserire nella porta 2 del CD32 un mouse.

Certi giochi funzionano soltanto se si è provvisti di tastiera, in questo caso per il CD32 bisognerà aspettare che ne escano sul mercato, anche se l'Almathera consiglia di contattare i suoi esperti per eventuali soluzioni, per quanto riguarda il CDTV o comunque i CD-Rom, collegati con computer ECS, non si potranno utilizzare tutti quei programmi scritti per il chip set AGA.

Il contenuto del CD viene dichiarato di Pubblico Dominio o Shareware, tranne che per alcune fotografie e i Copyright relativi ai Workbench 1.3, 2.1 e 3.0.

Per quanto riguarda il CD32 ed il CDTV, il boot avviene direttamente dall'unità laser, evitando quindi di dover collegare un drive esterno, qualsia-



Logo del demo Vanish

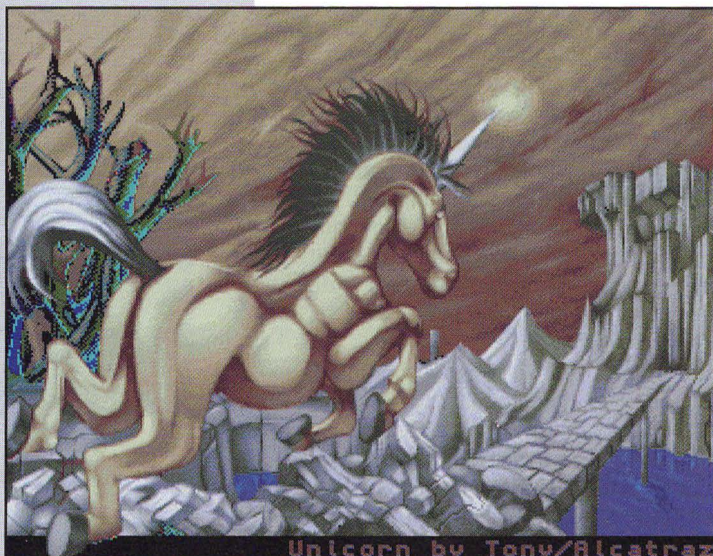
La directory dedicata alle immagini è suddivisa a sua volta in sei sub-directory quali 24 bit, AGA, ECS, Others, Others AGA e VT.
La prima di queste aree contiene immagini 24 bit, con file di dimensioni che superano spesso 1 Mbyte, in questo caso, per poterle visualizzare, bisogna avere unità laser collegate a sistemi che dispongano di adeguata Ram e una scheda grafica 24 bit, per visualizzare l'area AGA si deve possedere il CD32 oppure sistemi basati su Amiga 1200 o 4000.
Se invece avete un Amiga ECS, dovrete utilizzare l'apposita area, questo non vuol dire comunque che non possiate sfruttare una parte del CD; infatti le immagini inserite nelle varie directory sono sempre le stesse, cambiano soltanto i formati grafici, e naturalmente la resa qualitativa.

si applicazione, dimostrazione, immagine o animazione viene selezionata direttamente dal Workbench, semplicemente cliccando due volte con il tasto "A" del telecomando per il CDTV, o il tasto rosso (o il mouse) dal CD32.
Per i CD-Rom, A570 o il CDTV collegato ad Amiga via Par-net, il boot deve avvenire direttamente dal sistema, il collegamento via Par-net è comunque facilitato da un'utility appositamente inserita nel CD ed attivabile da icona.


Immagine 3D inserita nella directory Pics

Il mondo Demo

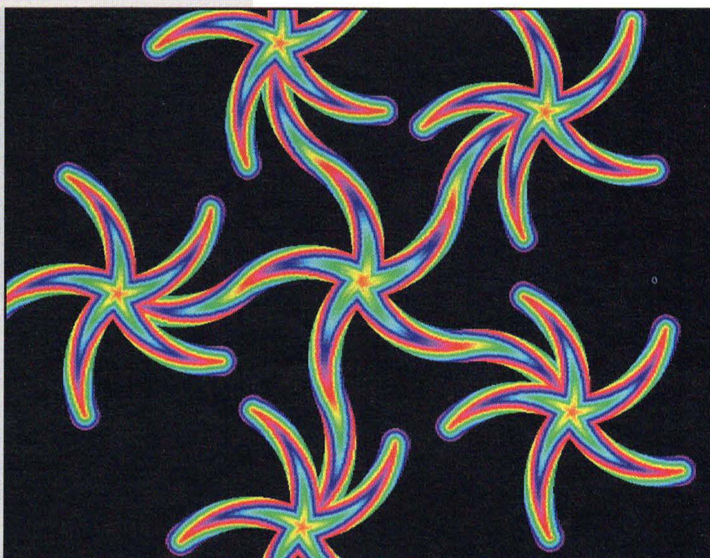
Il ramo del CD è suddiviso nelle seguenti directory: 1.3, 2.1, 3.0, Anims, Demos, Games, Modules, Pics e Samples. Le aree 1.3, 2.1 e 3.0 contengono il relativo sistema operativo, completo in ogni sua parte.



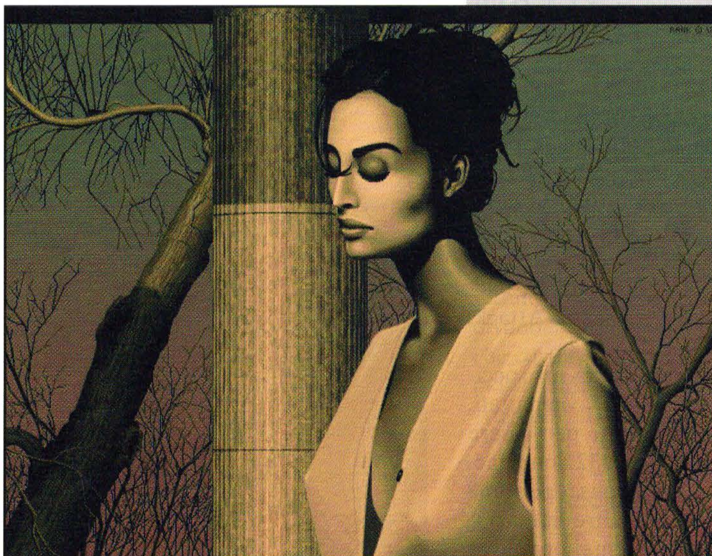
"Unicorn" realizzato da Tony Alcatraz

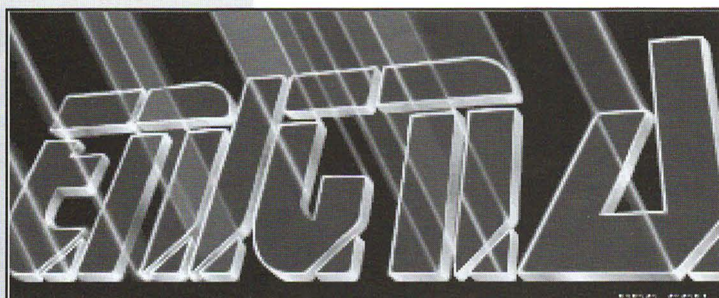
Un'ulteriore suddivisione avviene nella directory dedicata alle immagini ECS, separate in due aree, una per il modo HAM e l'altra per le fotografie a 16 colori in Hi-Res.
Nella directory Pics sono inseriti i programmi di visualizzazione VT, che gestisce anche animazioni e Mostra realizzato dall'italianissimo Sebastiano Vigna.
Ad ogni immagine corrisponde la relativa icona e selezionandola viene lanciato uno slide-show di tutta la directory interessata, gestito proprio dai due programmi succitati.
La qualità delle immagini è molto buona, ottima quelle 24 bit, ma anche nel modo HAM la resa è soddisfacente.
Per lo più si tratta di fotografie di paesaggi esotici o di bellezze naturali come una foresta, un deserto ecc, mentre le

directory, denominate Others, presentano logo di gruppi od opere dedicate ai mitici demos di Amiga.
Anche il Ray Tracing viene considerato, con immagini realizzate con il più classico dei pacchetti 3D dedicato al nostro computer: Imagine della Impulse.
Ma la parte più interessante, per gli amanti della grafica, è senza dubbio quella dedicata alle animazioni, qui ben rappresentate in aree che si distinguono per la copiosa implementazione.
L'area è suddivisa in dieci sub-directory: Anim7, Cinemorph, Erics, Markt, Morphplus, Mpeg, Opalvision, R3D2, Take2Demo e Visionaire.
Ognuna di queste aree contiene animazioni-demo dei relativi programmi o formati.
La directory Anim7 a sua volta ripresenta tutte le aree proposte da quella principale (Anim), nella versione di questo formato, visualizzabili con Viewtek (S. O. 2.04, 2.1 e 3.0), in totale le animazioni sono sessanta.
Gli estimatori di Eric W. Schwartz, noto in Italia per i continui successi al Bit Movie di Riccione, potranno ammirare Amywalks 2, mentre chi è appassionato di morphing potrà far girare sul proprio computer il demo di Cinemorph, del mitico Visionaire, il classico Magic Baby realizzato con Morphlus, e, sempre per quest'ultimo software, il meno conosciuto Gil2doc.
A differenza di altri CD, The Demo2 Collection propone animazioni 3D, per lo più in wire-frame, unicamente realizzate con Real 3D 2.x, in questo modo gli appassionati potranno vedere direttamente all'opera le enormi possibilà di questo programma giunto alla versione 2.47. Di notevole interesse la parte di animazioni dedicate all'effetto collisione, che in Real 3D avviene in modo semplice ed intuitivo.
L'area Demos contiene famose realizzazioni quali Alcatraz, Analog-T-KOB, Andromeda, Announce, Attention, Back-on-track, Bold+Bue, Complex, Darkness, Delight, Day-Demo, Equinox, Experien, Hammer II, Lemminator, Maxi Demo 7, Spaces, Oxygen, Roboticool, Scoopex-Cebit 93, Delizia, ed altro.
Inoltre sono presenti le sub-directory AGA e EXE-MODS, nella prima si trova un ottimo demo interamente dedicato alla scheda grafica 24 bit Retina, dall'eloquente nome Retina-AGA, che mostra la perfetta emulazione dei nuovi chip set Amiga, effettuato da questa scheda realizzata dalla tedesca MacroSystem.
Altri demo AGA sono Hois-AGA, Mindwarp e Mirrorjy-AGA.


Stelle marine un po' fantasiose per un demo molto originale...


"Spider" esempio di immagine a 256 colori inserita in Demo II.


"Silent Evening" immagine molto sofisticata e misteriosa.



Vi ricorda qualcosa questo demo?

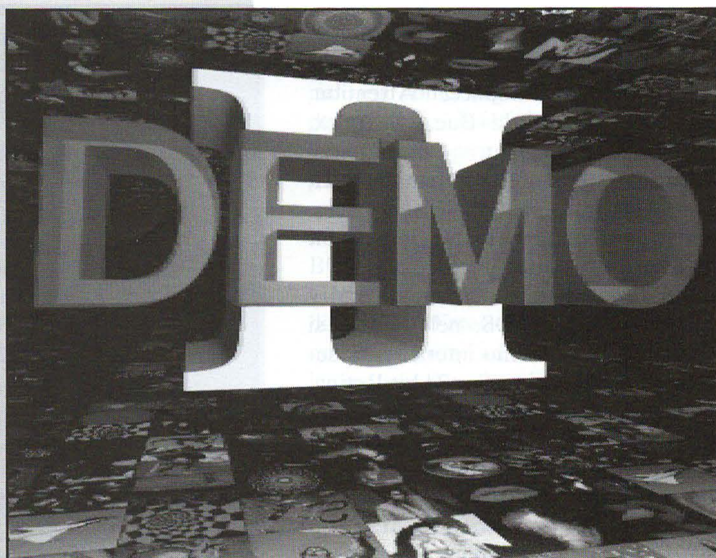
Questa area è quella più implementata nel CD, d'altronde questo tipo di realizzazioni sono molto ricercate nel mondo Amiga, soprattutto per il fatto che quasi sempre riescono a rendere il meglio delle possibilità del computer,



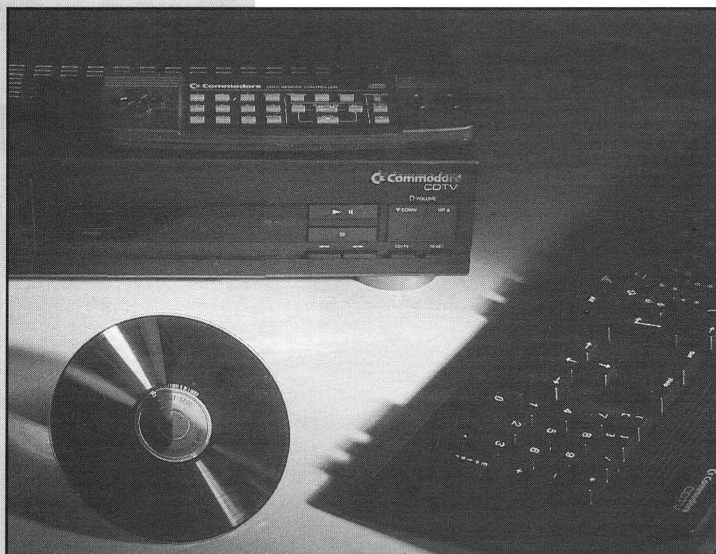
Attenti a Frantic!

sia dal punto di vista grafico sia musicale.
Per chi non disdegna qualche momento ludico in "Demo II", troverà molti giochi a cui dedicarsi; in tutto sono cento e sono disposti ordinatamente nella directory Games. Tra i più famosi citiamo Asteroids II, Chess, Cube4, Dragontitles, Cross, Cybernetix, Klodinke, Megaball2.0, Labyrinth II, Pacman, Rubik, Tron, Zerg, Tank Attack, Trippin, Whole, X. F. I.
Ogni gioco è contenuto nella sua specifica directory, non sono compattati, quindi sono subito pronti per essere lanciati, per CDTV e CD32 sono raccomandati tastiera e mouse per una completa compatibilità, altre limitazioni sono poste dal sistema operativo usato.

Un'altra area molto interessante è quella dedicata ai moduli musicali, gli oltre 2000 file possono essere ascoltati con i programmi inseriti nelle directory: Players e Trackers.
I più validi e conosciuti sono: Eagle-Players, Edplayer, Intuitracker, ST-player, MED versione 3.22 e Protracker versione 2.3a.
I moduli sono ordinati in apposite sotto directory, denominate con le lettere dell'alfabeto, ad esempio: Modules-A, Modules-B, Modules-C ecc; le loro dimensioni sono notevoli e arrivano ad occupare anche 300k.
Alcuni di questi titoli sono: Boris Theme, Broken cigarette, Brutal Mix, Cityjam, F-Jotain, Fantasy-World, Kaos Module, ecc.
Per chi usa programmi quali Protracker, Med, Amiga Vision, Directory Opus, Audio Master, potrà trovare nel CD ben 600 IFF Samples in formato IFF 8SVX, posti nell'omonima directory.
Anche qui i file sono ordinati in ordine alfabetico, inoltre è stata inserita l'area Misc, dove si può trovare di tutto un po'; alcuni titoli sono Fuzz1, Funk, Call, Die, 808, Spacey, Chinck, Bang ecc.
Queste sono le aree principali di Demo II, le altre sono dedicate alle differenti versioni del sistema operativo; naturalmente queste godono di tutti i diritti del Copyright da parte della Commodore, ma risulta interessante darvi un'occhiata per scoprire deliziose utility inserite nella directory C e di alcune librerie, che sono ai più sconosciute.
Tra le utility inserite nella dir C, molte di queste servono per visualizzare immagini e animazioni, le più interessanti sono: Abrowse, Ashow, Digiviewer, Dpslide, Dyna Show, Fullview e Show Ham.
Nella directory libs si possono trovare: Ak_gen0.library, hardblocks.library, MIOI.library, Lh.library, Ppipc.library,



"Demo" di The Demo II Collection.



Il Commodore Dynamic Total Vision. Il primo e vero laser-base platform.

Nofrag.library, Rexxhope.library e Destracker.library.

Appunti

L'Almathera ha rilasciato un altro ottimo prodotto per Amiga, questa volta a dire il vero il prodotto è un po' particolare ed originale, e per le sue caratteristiche è rivolto ad un gruppo eterogeneo di utenti.
L'idea di riunire in un'unica collezione tutto ciò che di dimostrativo è stato realizzato su Amiga è un'idea vincente, sia perché permette di avere a disposizione moltissimi demos, che altrimenti si perderebbero nell'oceano delle BBs, ed il loro raggruppamento costerebbe troppo in termine di scatti telefonici, sia perché dà la possibilità di osservare, tramite le animazioni, le possibilità dei maggiori pacchetti grafici per Amiga.
Quest'ultimo discorso è valido anche per chi usa Amiga nel campo musicale, oppure realizza presentazioni multimediali, la raccolta di oltre 6000 IFF e Raw sample e 2000 moduli musicali sono una buona base per poter supportare qualsiasi progetto.
Altra nota di merito è quella di aver previsto l'uso di questo CD per qualsiasi unità laser e sistema operativo, con un occhio di riguardo ai sempre più affamati possessori del CDTV e i neofiti del CD32.
La software house inglese dimostra con Demo II di credere nel nostro computer e di voler investire sempre in nuove produzioni; aspettiamoci quindi altre novità che non mancheremo di segnalarvi e descrivervi.

Software reperibile presso:
Computer Video Center di Stefano Malpezzi, Via Campo di Marte, 122 Forlì. Tel. 0543-66388/66453



Enigma Amiga Run e le BBS

AmnesiA (Gallarate, VA)
Sysop: Angelo Besani
Tel. 0331,772362 (2:331/101.0)
1200...14400 baud, HST, V32b

Una delle più antiche e celebri BBs della rete Fidonet, nota anche tra chi ha scarsa dimestichezza con il mondo Fidonet. Le aree file per Amiga sono curate dal nostro collaboratore Luigi Callegari e prevedono vari file di testo e di supporto legate alla nostra casa editrice. Ricordarsi di chiedere l'abilitazione all'area AMIGAFAN e di non inserire messaggi rivolti alla Redazione nelle aree AMIGA.ITA e AMY_DEV.ITA. Di recente è disponibile anche l'area PCWINDOW (smistata anche a Wimpy) inerente alle testate PCWindows e OS/2 Magazine della nostra casa editrice.

Sky Link (Malgesso, VA)
Sysop: Luca Spada
Tel.1: 0332,706469 (2:331/106)
1200...16800 baud, HST, V32b
Tel.2: 0332,706739 (2:331/117)
1200...16800 baud, HST, V32b
Tel.3: 0332,706009 (2:331/121)
1200...16800 baud, ZYX, V32b

La più fornita BBs per Amiga in Europa, Sky Link è un punto di riferimento per ottenere sempre le ultime novità nel mondo shareware e public domain di Amiga. Come per tutti, occorre richiedere al Sysop di essere abilitati alla scrittura nell'area AMIGAFAN, da non confondere con le numerose aree echo nazionali ed internazionali inerenti AMIGA, disponibili su Sky Link.

Wimpy (Milano)
Sysop: Giovanni Zanetti

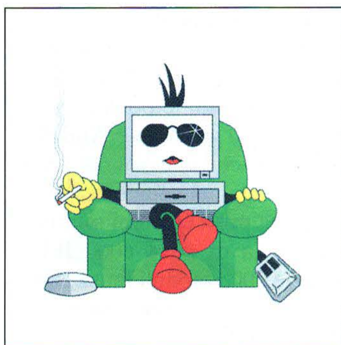
Tel. 02,472165 (2:331/328)
1200...16800 baud, ZYX, V32b

Il primo nodo Fidonet di Milano è gestito da un competente consulente informatico collaboratore della nostra casa editrice in testate inerenti i mondi Windows ed OS/2. In linea vari CD-ROM con migliaia di file e disponibili ambedue le aree echomail legate alla nostra casa editrice (AMIGAFAN e PCWINDOW).

Amiga 3000+ BBS
Sysop: William Molducci

Tel. 0544/451764
1200..16800 baud HST, V32b

E' la prima BBS italiana completamente dedicata alla grafica e soprattutto Imagine. La BBS è curata dal nostro collaboratore William Molducci, all'interno della Board trovate immagini ed animazioni 3D e 2D. Texture, brush, oggetti, file MIDI GM/GS e tantissimi tutorial applicativi e programmi Arex realizzati dai co-sysop sui maggiori programmi grafici per Amiga. E' presente l'area "in Diretta con Enigma" in cui potete lasciare messaggi che saranno recapitati in redazione.



Fax con Amiga? Semplice con Trapfax

Dagli autori del noto TrapDoor (mailer) arriva un programma che permette di utilizzare Amiga per inviare e ricevere fax. Realizzazione modulare, invio di fax direttamente da programmi di elaborazione testi, di grafica o di editoria personale, possibilità di interfacciamento con TrapDoor ed anche una versione nazionalizzata sono i punti di forza del pacchetto.

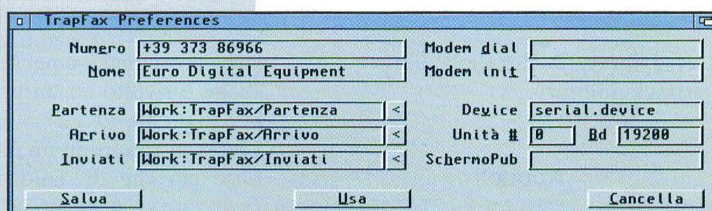


Figura 1: la finestra di dialogo per l'impostazione delle preferenze di TrapFax.

di **Mario Dell'Oca**

La presenza di programmi per invio e ricezione fax tramite Amiga non è una novità: da circa 2-3 anni sono in circolazione diversi pacchetti, shareware o commerciali, che consentono di utilizzare Amiga, collegato ad un modem adatto, come vera e propria macchina per fax.

TrapFax è la creazione più recente dei progettisti della TrapDoor Development (alias Maximilian Hantsch, Martin Laubach, René Hexel), già molto noti nel mondo Amiga perché realizzatori del notissimo mailer FidoNet TrapDoor; distribuito in Italia dalla Euro Digital Equipment, che ne ha curato, con la collaborazione del sottoscritto, la nazionalizzazione, questo pacchetto offre caratteristiche interessanti ed ambisce a diventare uno dei punti di riferimento in questo settore.

Confezione e manuali

Al momento della redazione di questa prova, non è stato ancora comunicato da Ascanio Orlandini, responsabile della Euro Digital Equipment, l'aspetto definitivo del pacchetto in versione nazionalizzata; la versione inglese, distribuita finora sempre dalla Euro Digital Equipment, comprende un manualetto di 72 pagine, realizzato con TEX e rilegato ad anelli, il dischetto con il programma e la relativa cartolina di registrazione, il tutto racchiuso in una scatola di cartone piuttosto grezza (pensiamo che i distributori tedeschi della Village Tronic, gli stessi della scheda grafica Picasso, pensino più al sodo che alle apparenze).

Il manuale italiano, di circa 80 pagine, è stato invece realizzato con Professional Page 4.1; in entrambi i casi la documentazione è precisa, anche se un po' concisa in alcune parti, e la presentazione tipografica è buona.

Sistema richiesto ed installazione

Per poter funzionare, TrapFax richiede un Amiga dotato di almeno 512 Kb di RAM, disco rigido e con sistema operativo 2.04 o superiore, collegato ovviamente ad un fax-modem compatibile con lo standard CCITT TR29.2 Classe 2. A questo proposito, il manuale segnala che non tutti i fax-modem che dichiarano di essere compatibili con detto standard lo sono realmente, perché talora realizzati dai relativi costruttori prima della stesura definitiva dello standard stesso. Per tale motivo una appendice del manuale è dedicata



Figura 2: quando è attivo il driver di stampa fax, il programma mostra questo avvertimento se si tenta di stampare su carta il fax visualizzato tramite l'apposito modulo.

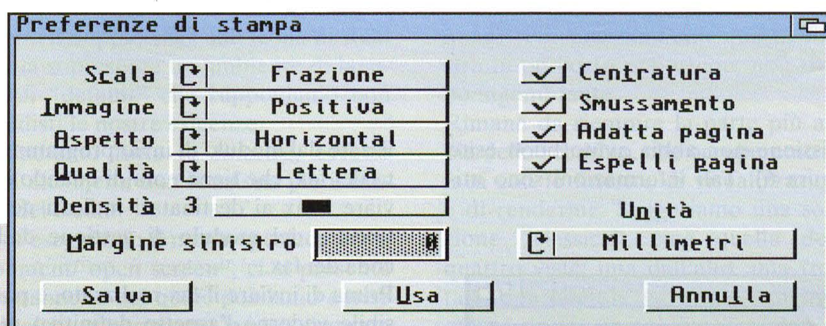


Figura 3: La finestra per l'impostazione delle preferenze relative alla stampante è simile a quella dei programmi presenti nel cassetto Prefs della partizione di sistema.

ai modem provati direttamente dai realizzatori del programma, e pertanto capaci di lavorare con TrapFax senza particolari problemi: tra questi, quelli più noti, almeno in Italia, sono il modem ZyXEL U-1496E ed alcuni modelli Supra (2400 plus Fax, 14.4).
L'installazione del programma non dà problemi di sorta, sfruttando l'apposito programma di installazione della Commodore; ovviamente la versione localizzata offre tale procedura in lingua italiana. TrapFax occupa circa 0,5 Mb su disco rigido dopo l'installazione; chi possiede il sistema operativo 2.1 o 3.0 potrà scegliere quale lingua dovrà utilizzare il programma (a scelta tra italiano, inglese o tedesco), mentre gli utenti con sistema operativo 2.04 dovranno rassegnarsi ad impiegare TrapFax in lingua inglese.
La prova del programma è stata effettuata su un Amiga 2500/20 (68020 + 68881 a 14 MHz) con 1 Mb CHIP + 6 Mb FAST, disco rigido da 120 Mb, sistema operativo 2.1, collegato ad un fax-modem ZyXEL U-1496E.

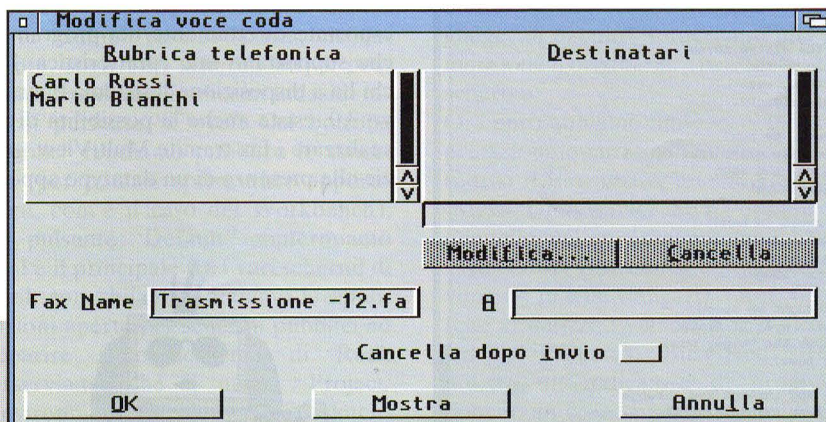


Figura 4: La finestra di dialogo del modulo di gestione code fax, al cui interno si possono immettere i numeri di telefono dei destinatari, anche scegliendoli dalla rubrica telefonica.

Caratteristiche del programma

TrapFax è un pacchetto costituito da una serie di moduli cooperanti, alcuni dei quali attivati direttamente dal modulo correntemente attivo, tutti pilotabili via CLI o ARexx. Il primo ad essere utilizzato è quello per l'impostazione dei parametri necessari per il corretto funzionamento del programma e per il riconoscimento della sede di invio da parte di chi riceve un fax (figura 1). Nell'apposita finestra di dialogo bisogna pertanto indicare il proprio identificativo e numero telefonico, le directory utilizzate per i fax in arrivo, in partenza e già inviati (che possono essere diverse tra loro o meno), i comandi da inviare al fax-modem per l'inizio della chiamata, le impostazioni della porta seriale collegata al fax-modem, il nome dello schermo pubblico utilizzato dai moduli del pacchetto.
La creazione di un fax richiede all'utente solo l'attivazione di uno specifico driver di stampa fax che ridireziona l'uscita di stampa verso il fax-modem, in modo totalmente trasparente: in questo modo ognuno può creare i fax con il programma di elaborazione testi, di editoria personale o di grafica preferito, senza dover imparare alcuna serie di comandi da inserire in un file di testo per ottenere il risultato desiderato, come invece accade in alcuni programmi similari di tipo shareware (es. AmigaFax). E' anche possibile ridirezionare l'uscita nuovamente alla stampante (per stampare i fax ricevuti, ad esempio), sia cliccando nuovamente due volte sull'icona del driver di stampa fax, sia direttamente dall'interno del modulo di visualizzazione fax: un apposito messaggio informa l'utente su quale è il driver attivo al momento (figura 2).
Il driver di stampa fax offre due tipi di risoluzione, la standard (98 x 204 punti/pollice) e la alta (196 x 204 punti/pollice), emulando lo scanner di un apparecchio fax; se invece si sta utilizzando il normale driver stampante, è possibile scegliere le impostazioni desiderate in modo simile a quanto permesso dai programmi Printer e PrinterGfx del cassetto Prefs (figura 3).
Quando il driver di stampa fax è attivo, la scelta di stampare il lavoro realizza-

to ha l'effetto di attivare il modulo relativo alla gestione delle code di fax, la cui finestra di dialogo (figura 4) richiede di indicare il destinatario del fax. Un fax può essere ovviamente inviato a diversi destinatari, elencati nella parte destra della finestra di dialogo; il loro numero di telefono può essere inserito direttamente nell'apposito spazio, ma li si può anche scegliere all'interno di una apposita rubrica telefonica, che raccoglie nomi e numeri di telefono dei destinatari più comuni (figura 5).
La finestra di dialogo per l'inserimento o la modifica dei nomi contenuti nella rubrica telefonica corrente (il pacchetto consente di utilizzare più rubriche telefoniche, particolare che si rivela utile specie in un ambito di rete locale) permette di indicare, oltre al nome ed al numero di telefono del destinatario, anche l'ora di trasmissione del fax ed il lasso di tempo in cui il pacchetto deve ritentare l'invio del fax qualora la trasmissione non abbia avuto buon esito (figura 6). Tali informazioni sono utilizzate dal modulo di invio programmato dei fax, che tiene nota di quando inviare i fax ai destinatari indicati nella finestra del modulo di gestione della coda dei fax.

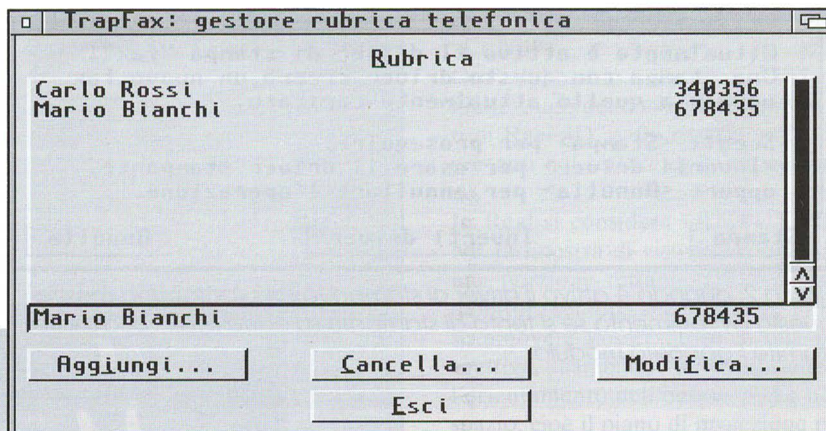


Figura 5: La finestra relativa alla rubrica telefonica.

Prima di inviare il fax realizzato, è possibile vederne l'aspetto definitivo utilizzando l'apposito modulo di visualizzazione (figura 7), che permette anche la stampa su carta del fax nonché la registrazione di tutta o parte della pagina visualizzata come file IFF ILBM. Il fax può essere visto con diversi ingrandimenti, e le dimensioni della finestra di visualizzazione possono adattarsi automaticamente a quelle relative all'ingrandimento prescelto.
E' possibile visualizzare più fax contemporaneamente, come pure vedere più pagine dello stesso fax all'interno di finestre diverse (figura 8); oltre alla stampa o al salvataggio di pagine o loro parti come file ILBM, il modulo di visualizzazione permette di copiare pagine o loro parti all'interno del Clipboard di sistema, pronte ad essere esportate direttamente nei programmi che supportano tale caratteristica. Per chi ha a disposizione il sistema operativo 3.0, esiste anche la possibilità di visualizzare i fax tramite MultiView, grazie alla presenza di un datatype apposi-

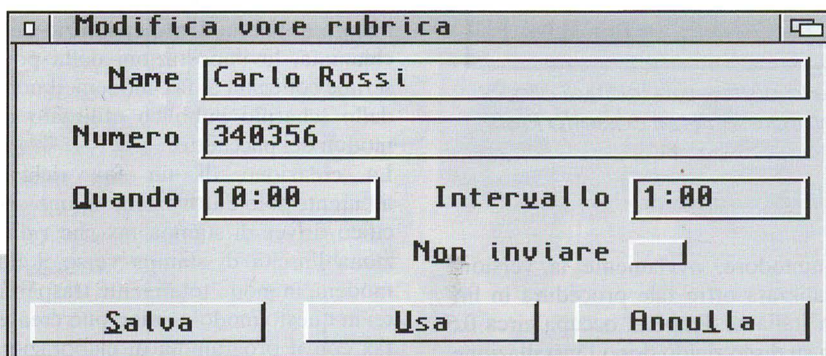


Figura 6: La finestra di immissione dati per un nominativo della rubrica telefonica.

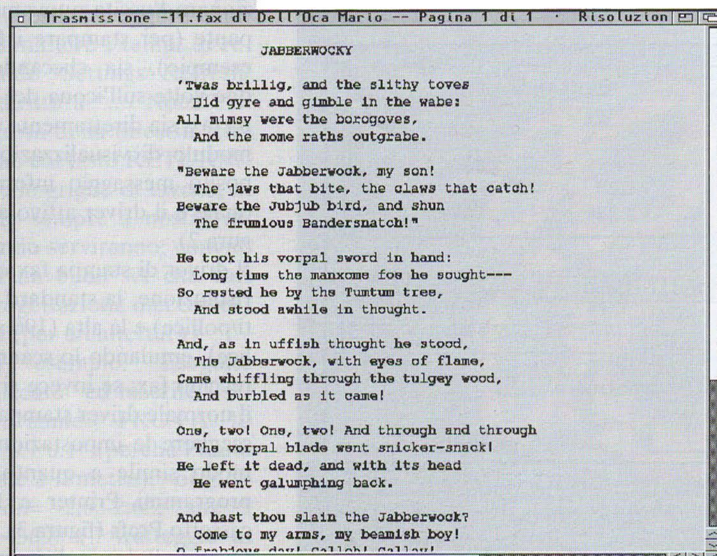
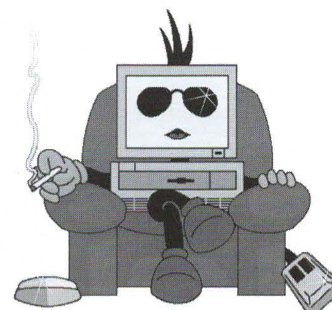


Figura 7: La visualizzazione del fax avviene tramite la finestra dell'apposito modulo, con cui si può anche stampare e salvare come file IFF ILBM la pagina visualizzata.



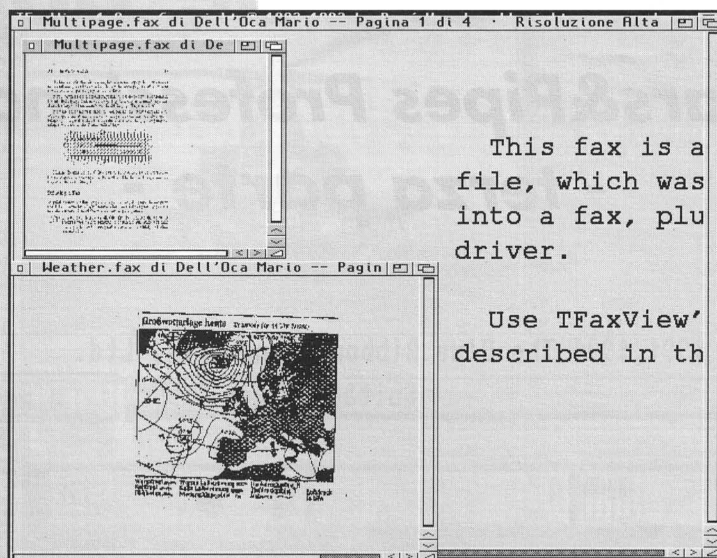


Figura 8: Si possono visualizzare contemporaneamente più fax o più pagine dello stesso fax anche a diversi ingrandimenti.

to. Quando arriva il momento dell'invio del fax, il modulo di invio programmato dei fax attiva quello relativo alla gestione delle comunicazioni con il fax-modem, TFaxDoor. Esso viene anche utilizzato nel caso di ricezione fax, dato che sorveglia la linea telefonica in attesa di chiamate e permette inoltre di utilizzare TrapFax contemporaneamente a TrapDoor, qualora ciò venga richiesto dall'utente (in genere nel caso di nodo FidoNet, dato che un semplice point non utilizza contemporaneamente i due programmi).
In questo caso si devono impostare adeguatamente alcuni parametri del file di configurazione di TrapDoor, nonché avere a disposizione la OwnDevUnit.library per evitare conflitti nell'uso della porta seriale durante l'invio di fax (il manuale spiega chiaramente come procedere anche se non si ha a disposizione tale libreria).
L'esito della trasmissione del fax viene registrato in un apposito file di registro attività, che riporta numero di transazione, data ed ora di trasmissione, numero di telefono chiamato (ed identificativo di quello che ha effettivamente ricevuto la chiamata), numero di pagine del fax, tempo impiegato per la trasmissione ed esito della stessa, nonché il nome attribuito al fax inviato o ricevuto.
Se per inviare un fax bisogna percorrere la serie di operazioni sopra elencate, per ricevere fax bisogna solo attivare il modulo di risposta alle chiamate esterne, che richiama a sua volta TFaxDoor; per i più pigri, è possibile spostare nel cassetto WBStartup sulla partizione di sistema i moduli di risposta alle chiamate e di invio programmato dei fax, per attivarli al momento del lancio del sistema: per disattivarli basta cliccare nuovamente due volte sulle loro icone.
TrapFax offre anche la possibilità di essere utilizzato in un ambiente di rete locale: una stazione, collegata al fax-modem, agirà da fax-server, mentre il resto delle postazioni di lavoro verranno considerati clienti di quel server per quanto riguarda l'invio e la ricezione di fax. Per ottenere ciò, bisogna seguire le dettagliate e chiare istruzioni riportate sul manuale, in ordine alla corretta installazione del pacchetto in rete locale.

Impressioni d'uso

Prima di collaborare alla sua localizzazione, abbiamo avuto modo di provare il pacchetto per alcuni mesi in reali condizioni operative, avendolo acquistato proprio perché ci interessava la possibilità di inviare e ricevere fax tramite Amiga. Le nostre impressioni d'uso sono molto positive: il pacchetto è di semplice installazione, facile da usare, ricco di possibilità di personalizzazione, e soprattutto non ha mai dato problemi nell'uso. Con esso abbiamo potuto inviare e ricevere fax sia in Italia sia all'estero (figura 9), con piena soddisfazione. Altri punti a suo favore sono la traduzione in italiano, che speriamo incontrerà i favori degli utenti, e l'intenzione della Euro Digital Equipment di supportare attivamente gli acquirenti, come già sta facendo con chi ha acquistato altri prodotti da lei distribuiti.L'unico neo che abbiamo riscontrato nel pacchetto è la mancanza di un indicatore che presenti lo stato attuale della trasmissione di fax in termini percentuali: a questa piccola pecca si spera che porranno rimedio i progettisti nelle future versioni di questo pacchetto di notevole interesse.



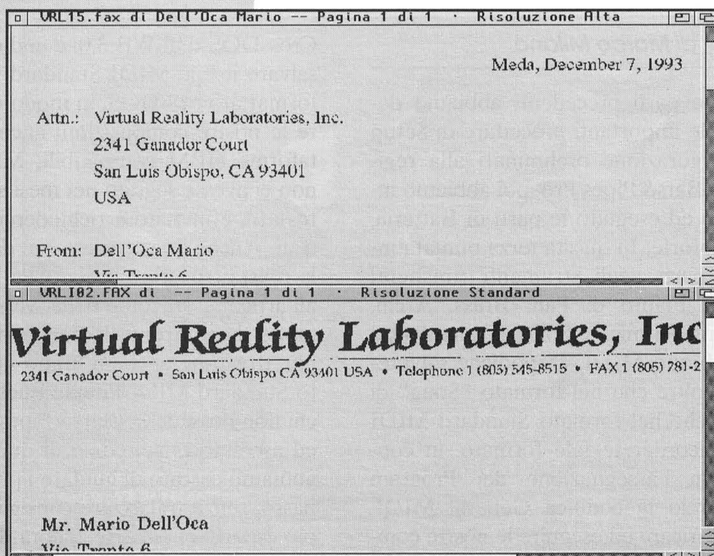


Figura 9: Botta e risposta intercontinentale ...



Software Be-Bop

Bars&Pipes Professional

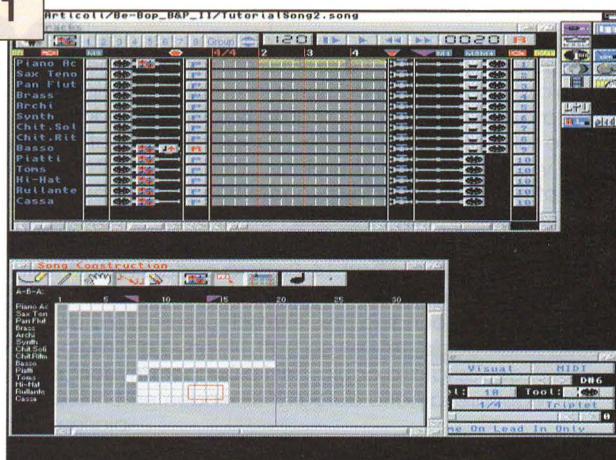
- terza parte -

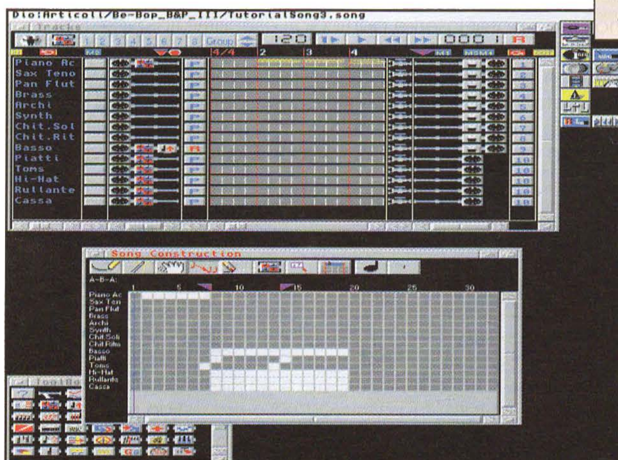


di ***Marco Milano***

Nelle due parti precedenti abbiamo descritto le importanti procedure di Setup e configurazione preliminari alla registrazione con Bars&Pipes Pro, poi abbiamo inserito, editato ed eseguito le parti di Batteria, Basso e Pianoforte. In questa terza puntata inseriremo le parti degli strumenti rimanenti (Sax Tenore, Flauto di Pan, Brass, Archi, Synth, Chitarra Ritmica e Solista), completando il nostro brano MIDI. Dopodiché salveremo il brano, oltre che nel formato “Song” di B&P Pro, anche nel formato Standard MIDI File. Come ricorderete tale formato, in congiunzione con l’assegnazione dei Program Change secondo la codifica General MIDI, permette di caricare ed eseguire le nostre composizioni con qualunque Sequencer e qualsiasi modulo o tastiera compatibile GM. Grazie a CrossDOS o al WB 3.0, è addirittura possibile salvare il File MIDI Standard su un dischetto formattato MS-DOS, in modo da poter caricare le nostre composizioni anche su altre piattaforme (IBM compatibili, Mac, Atari). Chi non ci avesse seguito nei mesi scorsi e sia interessato, è invitato a richiederci i numeri arretrati. Anche questo mese, sul disco allegato alla rivista troverete il file della “Song” relativa all’articolo, stavolta nella versione finale, in modo da confrontarlo con i vostri risultati. In più, troverete anche il brano salvato in formato Standard MIDI File: in questo modo anche chi non possedesse Bars&Pipes potrà caricarlo ed ascoltarlo. Nel corso di queste tre puntate abbiamo cercato di guidare i principianti passo passo, senza tralasciare consigli e trucchi per i più esperti: chi avesse ancora dei dubbi è invitato a scrivere in redazione, saremo felici di rispondere a qualunque quesito.

Occupiamoci dunque di "allungare" la parte della batteria: nella finestra di Song Construction attivate le icone "Duplicate" e "Bounding Box", quindi selezionate i quadratini bianchi corrispondenti alle battute 12-13-14-15 nelle tracce di Hi-Hat, Rullante e Cassa (aiutatevi con la figura); cliccate sul quadratino nell'angolo in alto a sinistra della zona selezionata e tenete premuto, trascinate il puntatore sul quadratino corrispondente alla batt.16 della traccia Hi-Hat e rilasciate: se avete eseguito tutto correttamente, vedrete le 4 battute selezionate duplicarsi da batt.16 a 19. Ora che abbiamo esteso la batteria sin dove occorre, inseriamo un colpo di piatti per marcare la ripetizione del pattern del basso all'inizio di batt.14, e due colpi di Toms per preparare i Piatti alla fine di batt.13. Potremmo farlo registrandoli, ma i Sequencer sono fatti per risparmiare tempo e fatica, dunque basterà copiarli dalle batt.7 e 8.





Sempre nella finestra Song Construction, deselezioniamo la Bounding Box e lasciamo selezionata l'icona di duplicazione: clicchiamo e teniamo premuto sull'unico quadratino bianco presente nella traccia dei Piatti, trasciniamo il mouse sulla battuta 14 della stessa traccia, rilasciamo ed ecco duplicato il colpo di Piatti. Rieseguiamo la stessa operazione per i due colpi di Toms contenuti nella traccia omonima a batt.7, e duplichiamoli a batt.13. Ecco fatto!

Ora ci rivolgiamo per un attimo ai più esperti: il compositore MIDI professionista cerca sempre di rendere le sue creazioni il più possibile simili ad esecuzioni reali (a meno che ragioni artistiche non esigano il contrario).

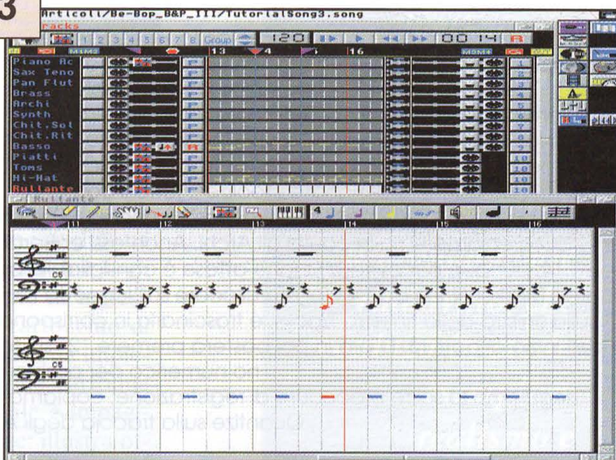
Alcuni particolari possono però tradire l'origine informatica del nostro brano, ed uno dei più insidiosi è proprio la parte di batteria. Infatti, spesso si dimentica che, nonostante una batteria MIDI possa eseguire svariati suoni contemporaneamente, un batterista umano dispone pur sempre di soli quattro arti!

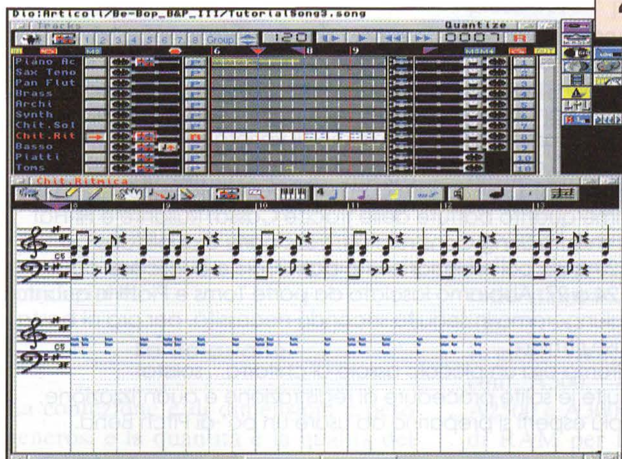
E' dunque necessario avere un'idea sommaria di come si suona la batteria nella realtà, così da non far eseguire al nostro batterista informatico cose che nella realtà non sono realizzabili, e che all'orecchio esperto suonerebbero subito come "sbagliate"!

Ricontrolliamo dunque la parte di batteria tenendo in mente che un piede suona la Cassa, uno si occupa di aprire e chiudere l'Hi-Hat, un braccio è impegnato nel suonare l'Hi-Hat, dunque ne rimane uno solo per suonare il Rullante, i Piatti ed i Toms.

Sul 4° quarto di batt.13 il secondo colpo di Toms cade proprio in corrispondenza del colpo di Rullante: un solo braccio non può suonare contemporaneamente Toms e Rullante, mentre l'altro è impegnato con lo Hi-Hat!

Dobbiamo dunque eliminare il colpo di Rullante: biclicchiamo sulla traccia relativa, e nell'editor grafico selezioniamo la "Gomma" e clicchiamo sulla nota incriminata, che vedete indicata in rosso in figura. Chiudiamo la finestra, e l'editing verrà registrato.



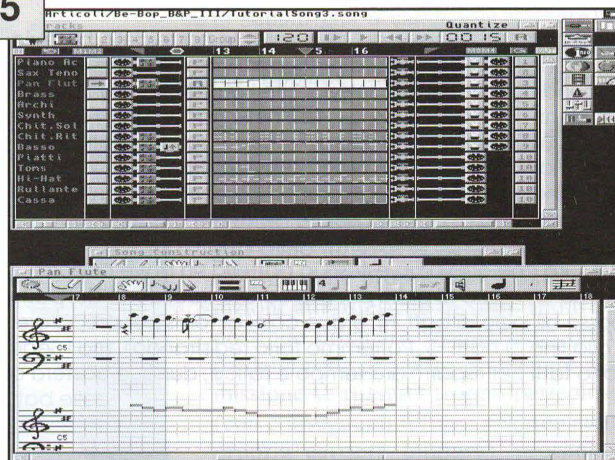


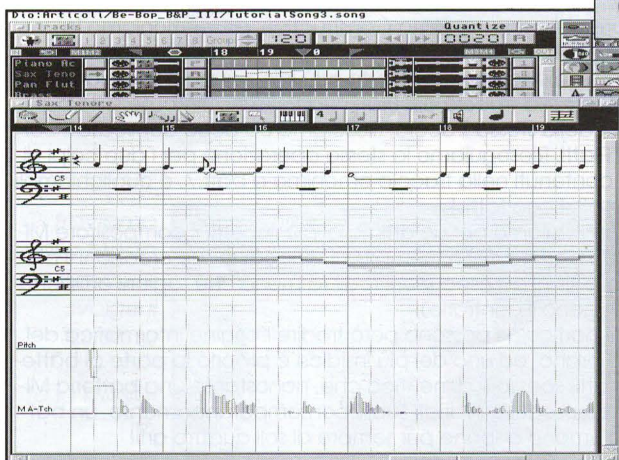
Ricordate: se incontrate contemporaneamente un colpo di Toms (o Piatti) e di Rullante eliminate uno dei due, oppure sospendete il movimento di ottavi dello Hi-Hat. Infine, tenete presente che un rullo di tamburo richiede DUE mani: se lo inseriamo dovremo sospendere tutti i suddetti strumenti.

Torniamo al nostro brano: è il momento della chitarra ritmica. Eseguite le solite procedure di registrazione (freccia rossa ed "R" sulla traccia della chit. ritmica, "R" grande attivata in alto a destra nella finestra Tracks), copiate il Tool "Quantize" nella Pipeline di ingresso della traccia; premete "1" sul tastierino numerico per portarvi sul Marker che vi eviterà di riascoltare l'Intro, premete Enter sul tastierino, e registrate da batt.8 il Pattern sincopato lungo sei battute che vedete in figura.

Dopo averlo riascoltato, copiate le sei battute di chitarra nelle seguenti batt.14-19, come al solito..

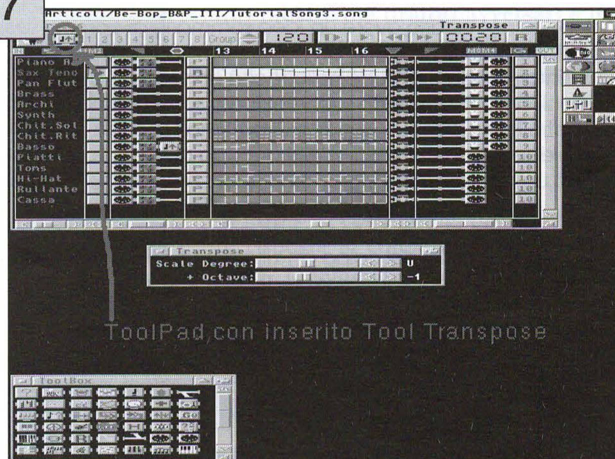
...tramite le icone Duplicate e Bounding Box nella finestra Song Construction. Ora che oltre al ritmo abbiamo anche una base armonica, è il momento di inserire la melodia principale, che sarà affidata al Flauto di Pan. Eseguite le solite procedure di registrazione sulla traccia "Pan Flute", e registrate da batt.8 la melodia che vedete in figura. Attenzione al ritmo a batt.9-10: il Fa# inizia sul 4° ottavo di batt.9 e resta legato sino a tutto il primo quarto di batt.10. Questa volta la melodia non sarà ripetuta due volte dallo stesso strumento, ma per maggior varietà passerà al Sax, che la eseguirà da batt.14. Basterà andare nella finestra Song Construcion, selezionare le sei battute del Pan Flute con Duplicator+Bounding Box, e trascinarle in su e a destra, sino a porle sulla traccia del Sax da batt.14, dove al rilascio del mouse ne verrà depositata la copia. Per i più esperti invece, è consigliabile registrare la parte del Sax indipendentemente anziché copiarla dal flauto...

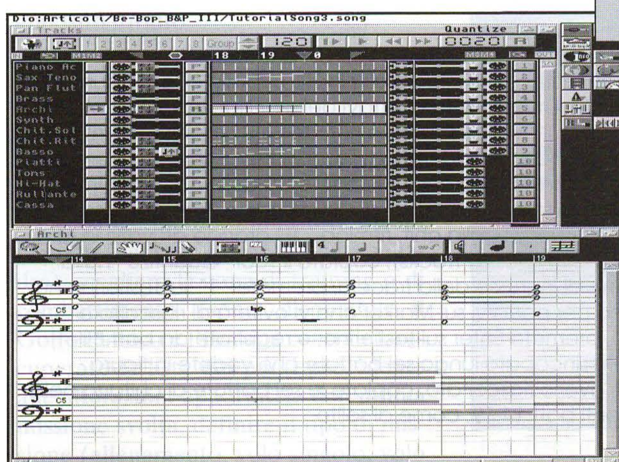




...in modo da poter inserire particolari esecutivi tipici del Sax, come il "glissando" iniziale fatto con il Pitch Bend, ed i vibrati eseguiti con la Modulation Wheel o l'Aftertouch.
In figura potete vedere la visualizzazione del colpetto di Pitch Bend iniziale e dei vibrati eseguiti con l'Aftertouch (ovvero premendo con forza il tasto mentre si suona la nota che si vuole vibrare).
La visualizzazione si ottiene selezionando "Pitch Bend" e "Mono After-Touch" dal menu "Show" della finestra di Editing.
Avrete notato che la parte del Sax è un'ottava più bassa di quella del Pan Flute, ciò in quanto il Sax ha un suono più gradevole in tale ottava. Ma quelli che hanno copiato la parte da quella del Pan Flute se la trovano all'ottava alta. Come fare?
E' semplice: utilizzeremo il Tool "Transpose", ma lo useremo dal ToolPad, invece che in tempo reale sulla PipeLine (cosa che avremmo potuto fare, ma così vedremo anche un modo diverso di usare i Tool).

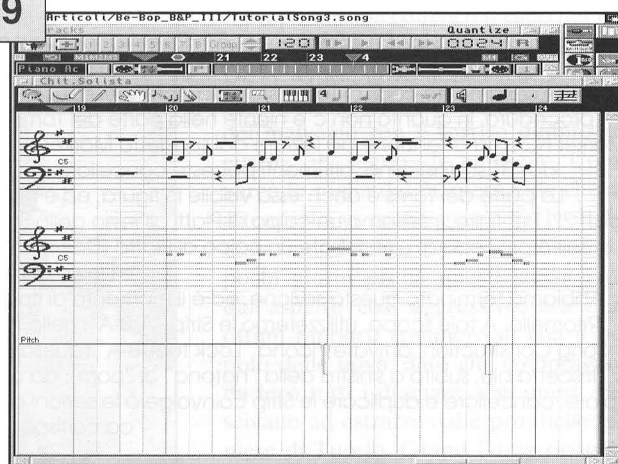
Trascinate dunque il Tool Transpose dalla PipeLine della traccia del Basso alla ToolPad (quello spazio in alto a sinistra nella finestra Tracks, subito a sinistra del numero "1").
Tenendo premuto lo Shift, cliccate sul Tool nella ToolPad, e si aprirà la finestra di controllo. Settate "+ Octave" su "-1", chiudete la finestra, selezionate nella finestra Tracks la traccia del Sax, e dal menu "Tracks" selezionate "Toolize": tutto il contenuto della traccia sarà trasposto in basso di un'ottava.
Ora chiameremo in causa gli Archi. Anch'essi entreranno a batt.14, dunque per evitare lunghe attese è consigliabile posizionare il Marker N.2 a batt.13: basta cliccare sull'iconetta blu "M2" sulla sinistra della finestra Tracks, e trascinarla in corrispondenza dell'inizio di batt.13. D'ora in poi basterà premere "2" sul tastierino numerico per posizionarsi lì.
Eseguiamo le solite procedure di registrazione, copiamo il Tool Quantize sulla traccia degli Archi...



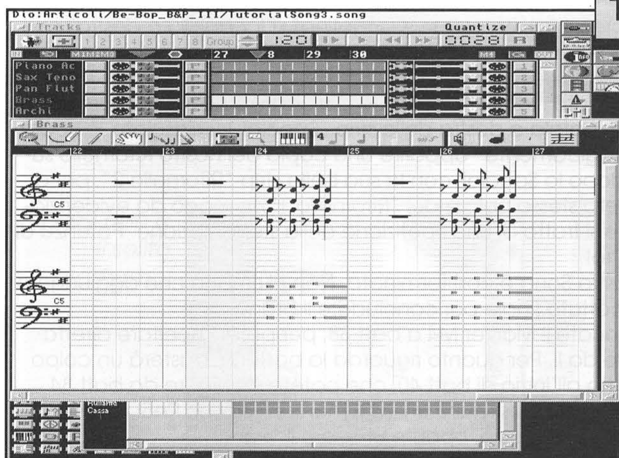


...ed eseguiamo la parte in figura, ad iniziare da batt.14.
Attenzione al legato, sempre importante negli archi!
Dopo aver ripetuto il Tema due volte, è il momento di cambiare un po': anche nella necessaria limitatezza di questo esempio, cerchiamo di dare un minimo di varietà.
Copieremo dunque una base di batteria per altre 8 battute.
Per farlo basta selezionare con i soliti Duplicator e Bounding Box le ultime quattro battute delle tracce Cassa, Rullante e Hi-Hat nella finestra Song Construction, trascinarle e duplicarle da batt.20 a 23, poi riselezionare le batt.20-23 e duplicarle da batt.24 a 27. Abbiamo lasciato da parte Toms e Piatti in quanto li aggiungeremo in seguito secondo necessità, per ora ci basta la base ritmica.
Inseriremo ora un piccolo assolo di chitarra... solista!
Eseguite le solite procedure di registrazione e quantizzazione, ed i più esperti si preparino ad usare un po' di Pitch Bend.

Eseguite la parte che vedete in figura, ad iniziare da batt.20: è lunga solo 4 battute, ma la duplicheremo. Notate l'uso del Pitch Bend, e se ve la sentite provate a riprodurlo, per ottenere un "feel" più realistico.
Registrata la parte, selezionatela con la solita procedura nella finestra Song Construction e duplicatela da batt.24 a batt.27.
Per comodità, conviene mettere il Marker N.3 sulla batt.19, in modo da poter iniziare una battuta prima di questa nuova sezione per le successive registrazioni: ormai sapete come si fa, basta trascinare l'iconetta blu M3 su batt.19, dopodiché premendo "3" sul tastierino ci si posiziona automaticamente.
Ora inseriremo qualche intervento dei Brass, per contrappuntare la chitarra.
Solita procedura sulla traccia Brass, Tool Quantize...



9



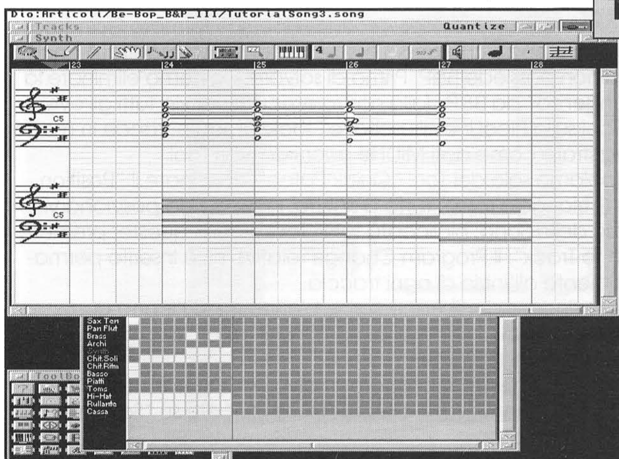
10

Ed eseguite la parte in figura, stavolta a partire da batt.24. E' semplice, ma il ritmo sincopato presenta qualche difficoltà: se non riuscite ad entrare a tempo, conviene inserirla in Step Entry.
Prima di continuare con l'inserimento delle altre parti, occupiamoci un attimo dell'editing "A-B-A": si tratta di un comodo ed elegante metodo per editare i brani, che permette di definirne le parti con strip colorate nella finestra Song Construction.
Utilizziamolo: nella suddetta finestra, subito sopra ai numeri delle battute, clicchiamo con la matita nella zona accanto alla scritta "A-B-A:", ed apparirà un requester, in cui inseriremo il nome "Intro" accanto a "Section Name", e "7" come "Measures"; lasciamo sempre a zero "Repeats".
Apparirà una striscia grigia con la scritta "Intro 1". Questa ci aiuterà ad indentificare visivamente la sezione relativa, e come vedremo servirà anche per l'editing globale. Ora clicchiamo sempre con la matita a destra di tale striscia, e...



11

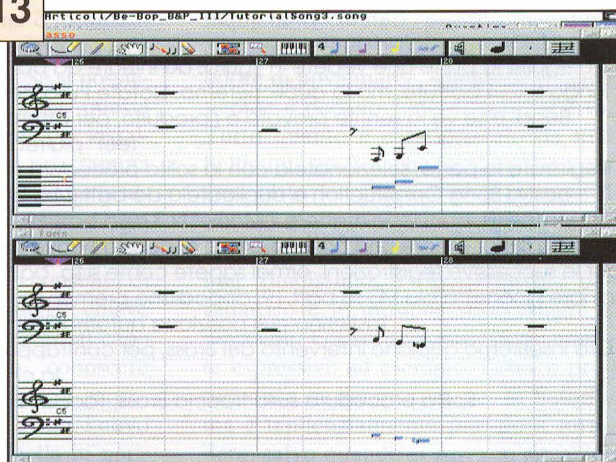
...apparirà il requester, in cui inseriremo "Ritornello" come Section Name, "12" come Measures e lasceremo a zero Repeats.
Apparirà una striscia di colore diverso, con la scritta "Ritornello 1". Il numero "1" assegnato dal programma sta ad indicare che si tratta della prima di eventuali ripetizioni della stessa sezione: se inseriremo un altro ritornello questo prenderà il nome "Ritornello 2". Ora clicchiamo nuovamente a destra della striscia, e nel requester inseriamo "Special" come nome e "8" come Measures; sempre a zero Repeats. Apparirà una terza striscia.
Così abbiamo reso visivamente evidenti le varie parti della nostra composizione, e possiamo tornare alla musica: inseriremo una parte di Synth, sempre sulla seconda ripetizione del pattern di chitarra solista.

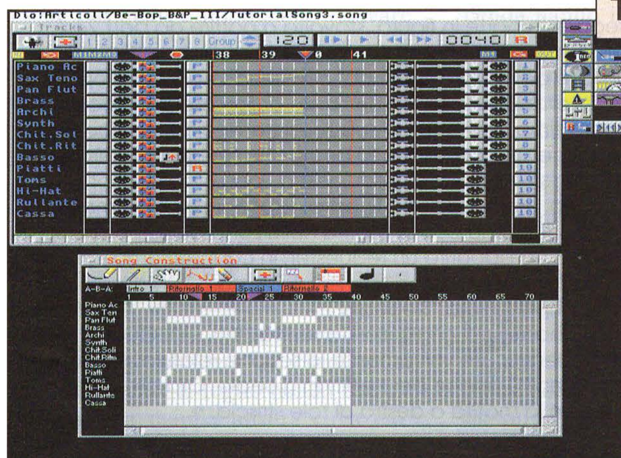


12

Eseguite le solite procedure e registrate la parte in figura, iniziando a batt.24. Attenzione al legato, e alle poche note che cambiano tra una battuta e l'altra. Per finire questo "Special", inseriremo qualche nota di basso e due colpi di batteria, in modo da preparare il ritorno del Tema principale. Rimettete dunque freccia ed "R" rosse sulla traccia del basso, premete "3" ed "Enter" sul tastierino, e partirà la musica. NON PREMETE ANCORA LA R grande di Registrazione in alto a destra come avete fatto per le altre parti, altrimenti cancellerete quanto già registrato!
Aspettate di essere più o meno a batt.25, e solo allora premete la "R" (utilizzate lo shortcut premendo "R" sulla tastiera dell'Amiga). Come saprete, B&P Pro è l'unico sequencer Amiga a permettere questa funzione: attivare la registrazione in tempo reale, mentre scorre la musica. Si tratta di una funzione fondamentale per il professionista, che può eseguire "Punch In e Out" in tempo reale.

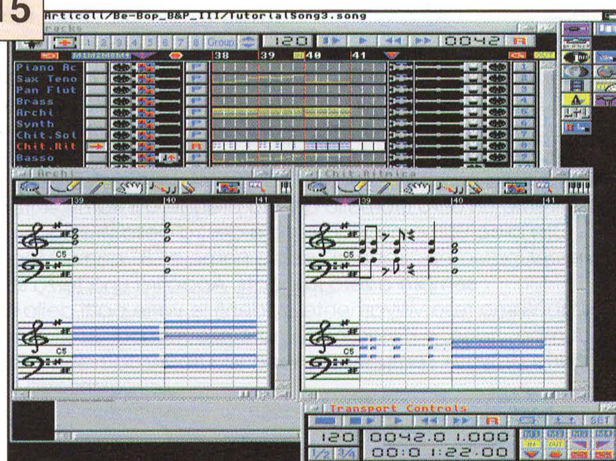
Una volta premuta la "R", il Sequencer è in Registrazione, e potrete eseguire le tre note di Basso in figura, alla fine di batt.27.
Ora inseriamo tre colpi di Toms: stavolta potete eseguire la solita procedura, in quanto non c'é niente nella parte dei Toms oltre il Marker N.3, ma attenzione ad iniziare dal suddetto Marker premendo "3" sul tastierino, altrimenti potreste cancellare qualcosa!
La parte dei Toms è anch'essa visibile in figura, ed è situata a batt.27. Per finire, inseriamo un colpo di Piatti all'inizio dello Special: solita procedura, e registrate un colpo di Piatto (Do#4), stavolta all'inizio di batt.20.
Abbiamo terminato questa sezione, ed è il momento di ripetere il Ritornello. A tale scopo, utilizzeremo le Strip "A-B-A": nella finestra Song Construction, attivate l'icona "Lock to A-B-A" (quella con la striscetta blu, subito a sinistra della "notona" di Zoom): da ora copiare, cancellare e duplicare le Strip coinvolgerà le sezioni di musica corrispondenti!

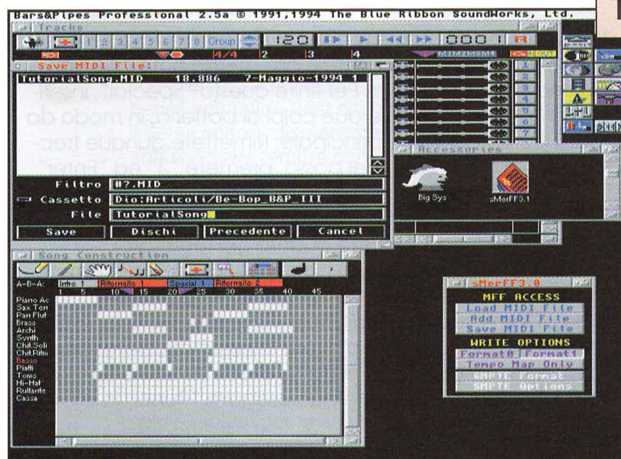




Ora premete una volta sulla "notina" (l'icona più a destra) per zoomare una volta all'indietro, in modo da vedere più battute e poter agire comodamente sulle strip.
Selezionate l'icona "Duplicate", cliccate sulla strip "Ritornello 1" e trascinatela a destra della strip "Special 1": rilasciate, e vedrete "magicamente" apparire una copia del nostro Ritornello subito dopo lo Special, con la sua bella strip "Ritornello 2", per di più dello stesso colore del "Ritornello 1", in modo da evidenziare che si tratta di una ripetizione della stessa sezione. Potenza di B&P Pro!
La nostra Song è così terminata. Non ci rimane che aggiungere una battuta finale per concludere il brano.
Posizionate il Marker M4 a batt.38, per poter ascoltare direttamente da lì. Per quanto riguarda la batteria, basterà un colpo di Piatto all'inizio di batt.40, che potete duplicare da batt.34.
Il basso dovrà eseguire un Re3, mentre il Sax un Re5: potete inserirli in Step Mode, oppure utilizzare il "Punch In".

Punch In che però non potrà essere in tempo reale, vista la presenza subito prima di note da non cancellare.
Dovrete perciò posizionare il flag di Punch In nella finestra Tracks (quello giallo a sinistra con la scritta "IN") all'inizio di batt.40, lasciando quello di Punch Out tutto a destra. Attivate freccia rossa ed "R" sulla traccia del Sax, e NON ATTIVATE la R GRANDE. Aprite la finestra "Transport Controls" (quella con i simboli di un registratore), ed attivate l'icona di Punch (a sinistra di quella "SET"), o premete "P" sull'Amiga). Premete "4" per posizionarvi sul Marker relativo, poi premete "Enter", e partirà la musica. Noterete che la "R" grande si attiverà da sola appena raggiunta batt.40, dove potrete eseguire il Re5.
Ora attivate freccia ed "R" rosse sulla traccia del Basso, ed eseguite la stessa procedura registrando un Re3 a batt.40.
Fate lo stesso per Archi e Chit. Ritmica, inserendo a batt.40 gli accordi di Re Maggiore che vedete in figura.
Stavolta è veramente finita!





Per concludere, salveremo la nostra opera in formato Standard MIDI File, in modo che possa essere caricata ed ascoltata anche da chi non possiede B&P. Prima di salvare, dovremo eliminare la "dipendenza" da B&P dalla nostra esecuzione: via tutti gli eventuali Tool sulla PipeLine di uscita, e "tooliziamo" le tracce in modo da registrare come dati MIDI le azioni dei vari Tool.
Noi abbiamo solo dei Tool "Quick Patch": trascinate il "Position Flag" (il triangolo rosso) tutto a sinistra, in modo da posizionarvi all'inizio della Song; bicliccate tutti i Tool e nel requester premete "Write to Track": il Program Change relativo sarà inserito permanentemente all'inizio di ogni traccia.
Aprite la finestra degli Accessori, e bicliccate sull'icona di "sMerFF". Se non la vedete, eseguite un "Install" dal menu "Accessories" e caricatelo.
Si tratta di un'utility per caricare e salvare file in standard SMF. Settate il "Format 1" (lo 0 è obsoleto), e cliccate su "Save MIDI File". Ecco fatto!



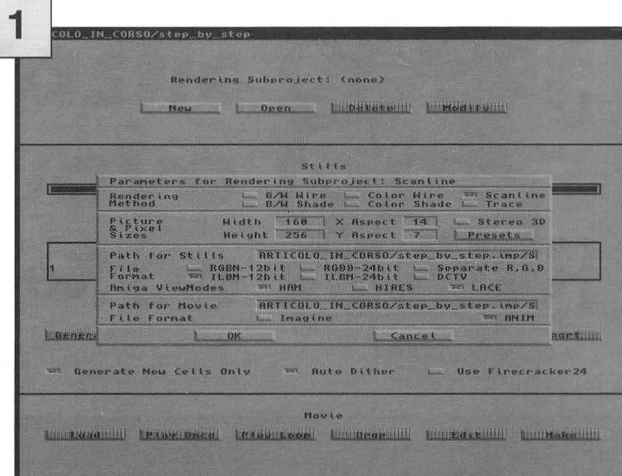
Software Be-Bop

Key-Frame Animation con Imagine 2.0

di **Paolo Griselli**



Il tutorial BeBop di questo mese è rivolto a tutti coloro che non sono ancora riusciti ad assemblare un'animazione con Imagine 2.0. Come avrete capito, la scopo di questi mini-tutorial è di risolvere alcuni problemi legati all'utilizzo di determinate applicazioni. Il programma "Imagine" si presta molto bene a ciò, dal momento che fin dalla nascita non è mai stato accompagnato da una documentazione adeguata. La nostra pretesa non è sicuramente quella di sostituirci al manuale: si tenga infatti conto che la conoscenza di molti argomenti è data per scontata proprio perché si ipotizza il possesso della guida originale. Passando oltre, il tema del mese è il fatidico "morphing". Il mezzo che utilizzeremo sarà, come anticipato, il key-framing. Questo particolare metodo d'animazione, è sicuramente uno dei più "antichi" (era già stato implementato in Sculpt-Animate 4D), ma non per questo dei più vetusti. Si fonda su un concetto molto semplice: dati due fotogrammi (key) di riferimento (realizzati dall'operatore), è possibile ottenere automaticamente i fotogrammi intermedi necessari per mutare una scena nell'altra. L'unico vincolo da rispettare è la struttura delle due scene: cio che è presente in un key-frame deve essere presente anche nell'altro, mantenendo per quanto possibile una certa identità nella struttura (non nella forma!). In Imagine non è corretto parlare di scene, in quanto l'azione del morphing è ristretta al singolo oggetto (key-object); comunque, come vedremo, il principio rimane lo stesso. Un consiglio: fate molta attenzione nel modellare i tre oggetti protagonisti. Il minimo errore comprometterebbe tutto il lavoro.



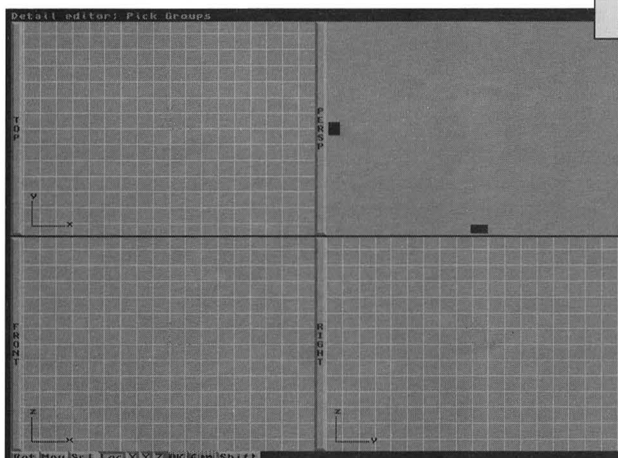
Fate partire Imagine 2.0 con un doppio click sulla sua icona. Selezionate Project / New (AmigaDx+N). All'apparire del requester inserirete il nome del nuovo progetto (nel nostro caso Step_by_Step).

Scomparsa l'immagine di presentazione pigiate il tasto New, sito nella parte superiore dello schermo.

Non appena avrete inserito un nome qualsiasi e premuto Enter, apparirà la finestra di controllo del Rendering Subproject. Facendo riferimento alla figura modificate il Rendering Method, la risoluzione con il rispettivo Pixel Aspect, il File Format, l'Amiga View Mode ed il formato da utilizzare per l'animazione. Non modificate altro!

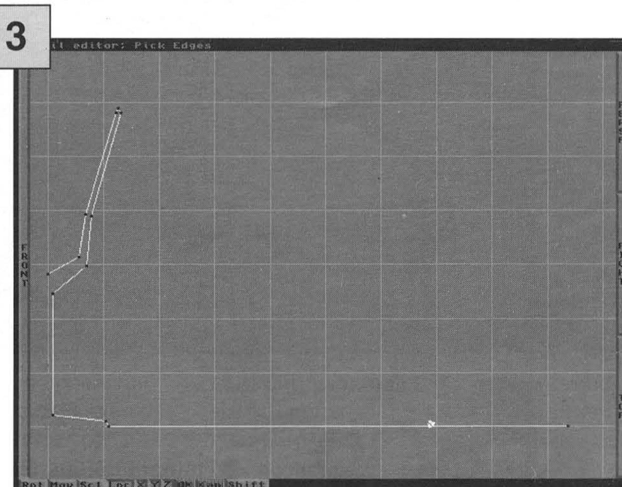
Premete OK.

Editor / Detail_editor (AmigaDx+2) per entrare nel Detail Editor.



Dal momento che lo Sweep di un profilo attorno ad un asse è stato affrontato nel numero 51 di EAR, si rimanda a tale arretrato per eventuali dubbi.

Eseguite Functions / Add / Axis, per creare un asse di riferimento. Selezionatelo con un click del mouse (cambierà colore).



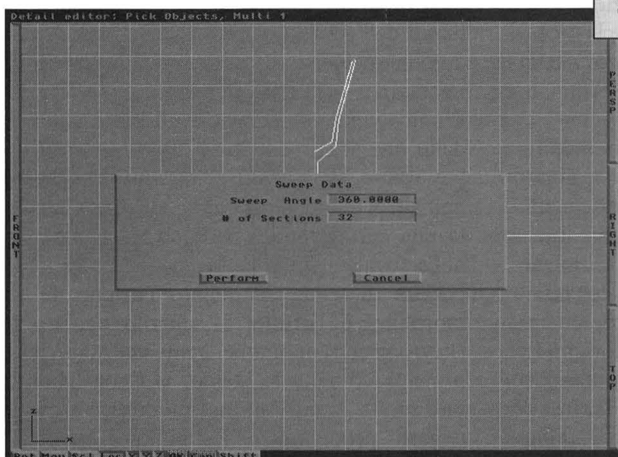
Entrate nella Front View (tasto Front sul bordo sx dello schermo). Aiutandovi con la funzione di Zoom (AmigaDx+I/O), e con la funzione Re-Center (AmigaDx+ .), posizionate l'asse in basso a sinistra. Invocate Mode / Add_Lines (AmigaDx+9). Riproducete il profilo in figura, incominciando dal punto più a sinistra. Non preoccupatevi di essere eccessivamente precisi mentre disegnate: avrete modo di correggere gli errori successivamente, con la funzione Drag_Points (AmigaDx+0).

N. B. Il primo punto (a sinistra) deve essere posizionato all'altezza dell'origine dell'asse di riferimento.

Corrette le eventuali imperfezioni, entrate in modalità Mode / Pick_Object (AmigaDx+2).

Se è il caso, riselezionate l'oggetto con il Mouse. Salvate il profilo su disco con Object / Save (AmigaDx+S): usate un nome qualsiasi (basta che ve lo ricordiate).

Invocate Object / Mold (AmigaDx+E). Alla comparsa del pannello, premete il tasto Sweep.

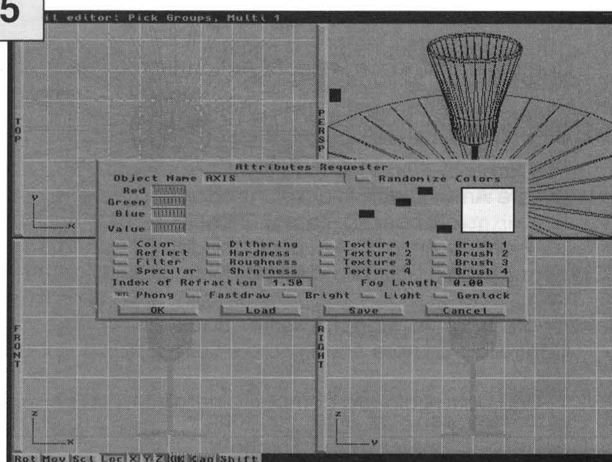


Lasciate invariato lo Sweep Angle.

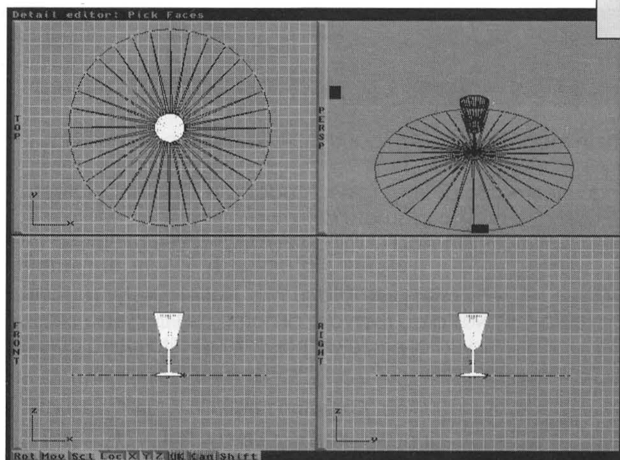
Il numero di sezioni (12 di defoult), deve essere valutato in base alla quantità di memoria e alla velocità del nostro calcolatore. Se possedete più di 4 Mb di Ram ed almeno un 68020 (con coprocessore), non esitate ad immettere un valore elevato (non più di 32). Al contrario, se possedete un Amiga base, lasciate invariato il 12. Cliccate su Perform.

Entro qualche secondo comparirà il primo solido: un Calice che poggia su un piano circolare. Usate le funzioni di Zoom per centrare l'oggetto.

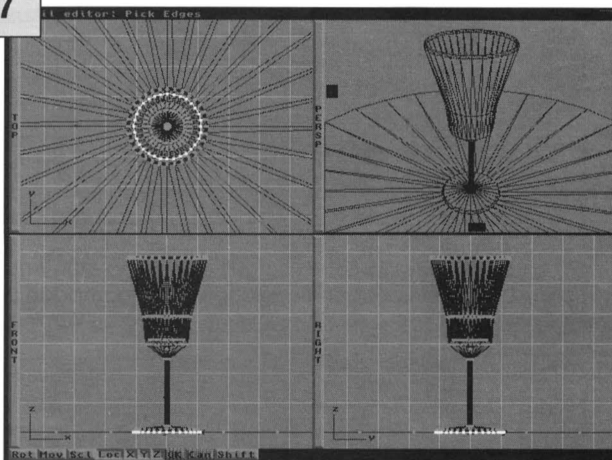
Nel caso in cui fossero presenti errori, potrete sempre cancellare il tutto, ricaricare il profilo, eseguire il drag dei punti (AmigaDx+0), invocare la funzione Sweep ed analizzare il risultato.



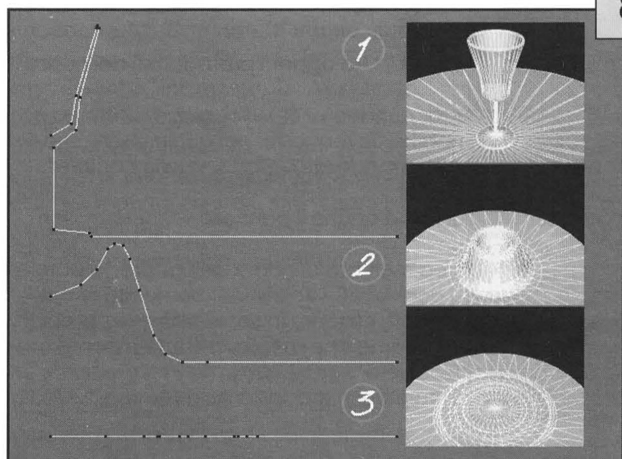
Fate in modo che l'oggetto sia selezionato (non deve essere nero). Object / Attributes (tasto F7) per richiamare il pannello di controllo degli attributi.
Se avete una certa dimestichezza nell'uso dei materiali, non abbiate paura di inserire valori arbitrari. Se ciò non fosse, modificate il solo valore del colore attivando le slide bar RGB con il pulsantino sito alla sinistra della parola "Color". Inserite i valori R=235 G=212 B=174 (color avorio).
Premete OK.



Scomparso il pannello attributi, entrate in modalità Mode / Pick_Faces (AmigaDx+5).
Selezionate Mode / Pick_Method / Lasso. Ingrandite la Top View (tasto Top, sulla sinistra dello schermo). Centrate l'oggetto, facendo in modo che sia completamente visibile (AmigaDx+I -O-).
Con il tasto SHIFT premuto, selezionate i cerchi concentrici che corrispondono al calice (vedi figura).
Richiamate la finestra degli attributi (tasto F7).
Modificate il solo valore del colore: R=235 G=0 B=0 (rosso intenso). Premete OK.



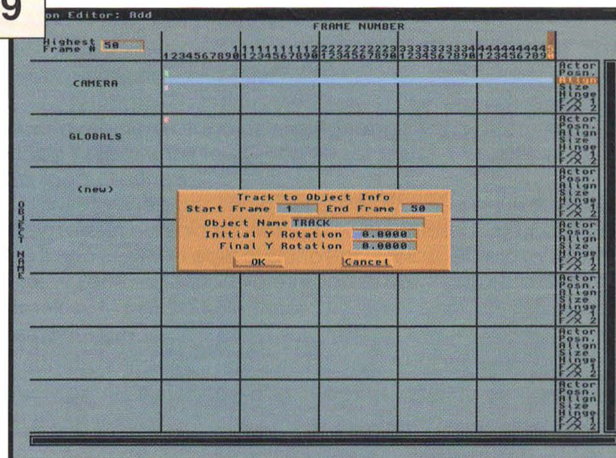
Tornate nella Quad View (premendo ancora Top). Mode / Pick_Edjes (AmigaDx+4) per l'editing degli spigoli. Con la stessa procedura selezionate il cerchio corrispondente alla base del calice (in figura è evidenziato in bianco). Fate molta attenzione a selezionare solo gli spigoli giusti: fare errori in questa operazione significherebbe compromettere tutto il lavoro. Invocate Functions / Make / Make_Sharp. Deselezionate il tutto con un click "deciso" del mouse in una parte qualsiasi dello schermo. Per verificare la correttezza dell'operazione appena eseguita, selezionate Pick-Select / Pick_Sharp. Se non sono stati commessi errori, il cerchio corrispondente alla base del bicchiere cambierà colore. In caso di errore, selezionate tutti gli spigoli (AmigaDx+A), invocate Functions / Make / Make_Soft, deselezionate tutto e ripetete da capo la procedura. Premete AmigaDx+2. Salvate su disco l'oggetto, con il nome "Obj_1" (o simili).
Cancellate tutto (AmigaDx+D).



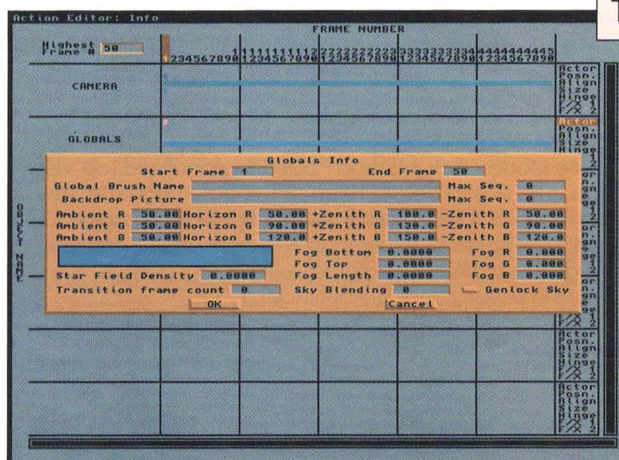
Per motivi di spazio (e di buon senso) non è possibile descrivere analiticamente le operazioni relative alla modellazione dei rimanenti due oggetti. Dovrete fare per forza riferimento ai passi precedenti, tenendo conto chiaramente che nulla cambia rispetto al primo oggetto, se non il profilo su cui operare.
Comunque: caricate il primo profilo con AmigaDx+L (non il calice che avete appena salvato!). Selezionatelo cliccando sul suo asse di riferimento. Selezionate Mode / Drag_Points per l'editing dei punti e Mode / Pick_Method / Click. Modificate la posizione dei punti facendo riferimento al profilo 2 per il secondo oggetto ed al profilo 3 per il terzo. Ripercorrete con estrema precisione i passi precedenti a partire da metà del 3° punto, fino ad arrivare al salvataggio dell'oggetto finito, SALTANDO il punto 6 . Tutti i valori (Sweep Angle, RGB, sections, ecc.) saranno gli stessi del primo "giro". Volta per volta salverete l'oggetto finito come "Obj_2" e "OBJ_3".

9

Cambiate editor con Project / Action_Editor. Portate il valore Highest Frame da 1 a 50.
Per comodità, per indicare le varie barre, useremo una convenzione simile a quella usata per i menù. Il formato è: Attore (es. Camera) / Opzione (es. Align) / Frame init. - fin. (es. 1-50).
Premete AmigaDx+D: in questa modalità (Delete), cancellate (cliccandoci sopra) Camera / Align / 1 (due volte)
Premete AmigaDx+A, per la modalità "Add". Cliccate su Camera / Align / 1-50 (prima su 1 e poi su 50, mantenendo invariata l'ordinata (y)).
Selezionate Track_to_object. Inserite "Track" come Object Name.
Controllate sempre che il primo e l'ultimo frame siano 1 e 50.
Premete OK.
Una barra colorata comparirà nella zona da noi indicata.



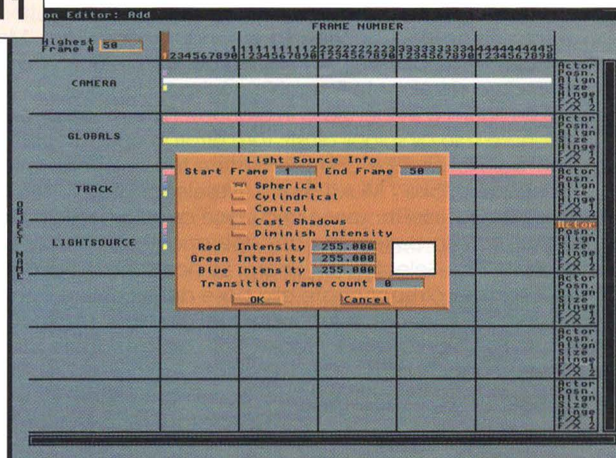
10



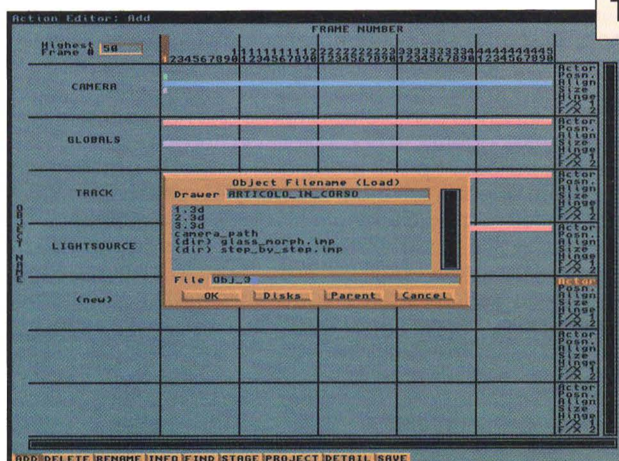
Cliccate su Globals / Size / 1-50. Non modificate niente e premete OK.
Entrate in modalità Info (AmigaDx+I). Premete la barra Globals / Actor / 1.
Facendo riferimento all'immagine, modificate Ambient, Horizon, Zenith +/-. Fatto questo premete OK.
Ritorniamo in modalità Add (AmigaDx+A). Cliccate su New / Actor / 1-50.
All'apparire del requester premete su Axis. Nel requester successivo premete OK. Nell'area riservata al nome dell'oggetto comparirà la parola "Track" al posto di "new", e la solita barra colorata.

11

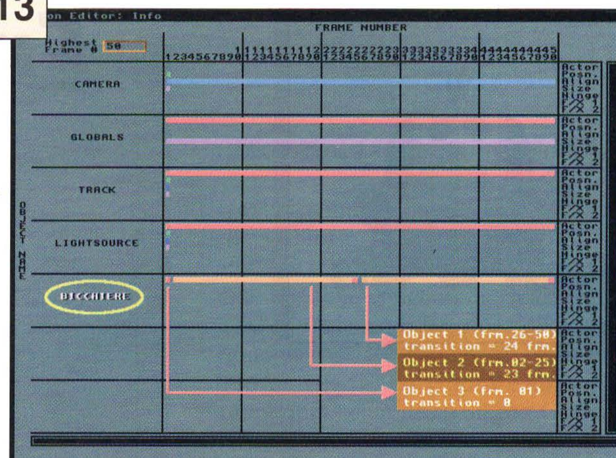
Cliccate ancora su New / Actor / 1-50, e selezionate Light_Source.
Il pannello che seguirà, vi permetterà di definire il tipo, gli attributi, l'intensità ed il colore della lampada che porremo nella scena.
Laciamo tutto come da default e usciamo premendo OK.
I più esperti di voi potranno aggiungere altre lampade per migliorare l'illuminazione.



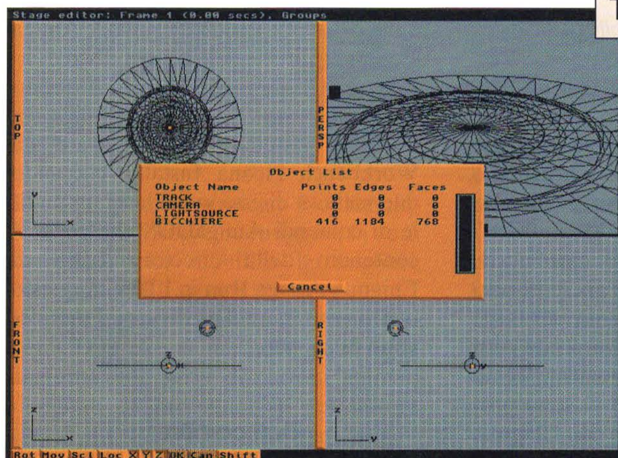
12



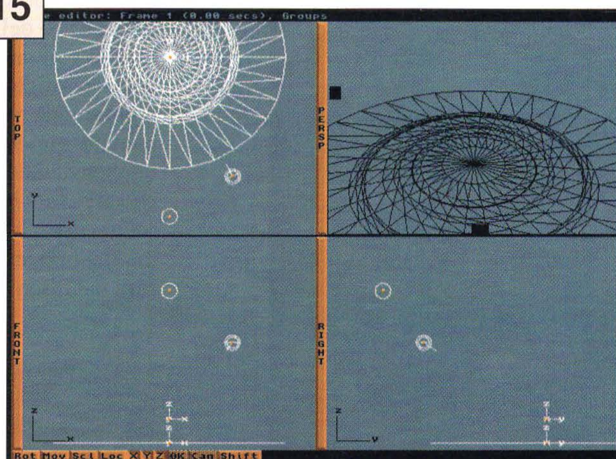
Non ci rimane che caricare i tre oggetti protagonisti del nostro morph.
Cliccate su New / Actor / 1 (due volte). Dopo aver premuto su Normal_Object, comparirà un requester nel quale inseriremo il nome dell'ultimo oggetto modellato (Obj_3, quello completamente piatto).
Caricato il tutto, chiudiamo anche il pannello successivo con OK.
Da notare che nell'area riservata al nome dell'attore, la parola New è stata sostituita con Axis. Se volete per comodità rinominarla, premete AmigaDx+R, cliccate in prossimità della parola da modificare, inserite il nome che meglio credete e confermate (nel nostro caso "Bicchiere") con OK.
Non dimenticatevi di ritornare in modalità Add (AmigaDx+A).



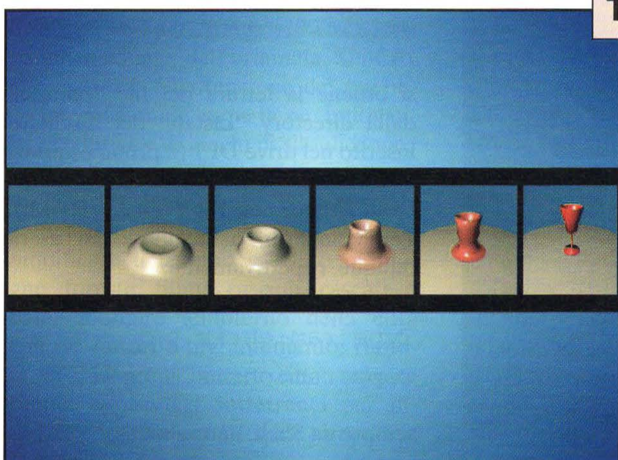
Premete su Bicchiere / Actor / 2-25. Comparirà il solito requester, nel quale specificherete il nome del secondo oggetto (Obj_2, l'intermedio).
Nel pannello successivo, avrete cura di modificare il valore di Transition_frame_count, portandolo a 23. Confermate con OK. Noterete che invece della solita barra rossa, sullo schermo ne è apparsa una arancione, con il solo ultimo frame indicato in rosso. La zona arancione indica i frame nei quali avverrà la transizione tra i due key-frame posti agli estremi ed evidenziati in rosso.
Ripetete il passo 13 (Bicchiere / Actor / 26-50), specificando questa volta Obj_1 (il "definitivo"), nel primo file requester. Il Transition_frame_count dovrà essere impostato a 24.



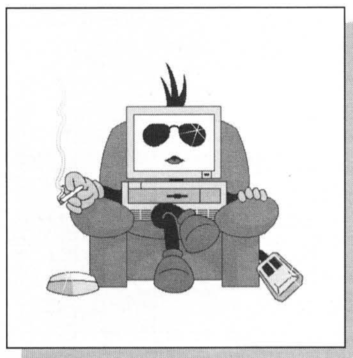
Project / Stage_Editor per entrare nel set della scena.
Confermate 1 come Frame_number.
Date un ordine alle cose, eseguendo alcune semplici operazioni.
Con la funzione Display / Camera_view potrete vedere, nella finestra prospettica, quello che "vede" la Camera.
Eliminiamo le linee nascoste con Display / Solid (AmigaDx+H).
Con la funzione Pick-Select / Find_by_requester (AmigaDx+F), vi sarà più facile individuare i vari oggetti: invocatela e cliccate in prossimità della scritta "camera".
Premete AmigaDx+T: all'apparire del requester, cliccate su size, quindi modificate i valori X e Y portandoli a 1. Confermate l'operazione con Perform.



Facendo riferimento alla figura, muovete camera, luci e target (l'asse spaiato) cercando di far comparire nella vista prospettica tutto l'oggetto (un disco).
Ogni volta che muoverete la camera o il target, ricordatevi di premere AmigaDx+K, per eseguire il retrack.
Le esatte procedure da utilizzare per il movimento degli oggetti sono state trattate nel n. 51 di EAR.
Quando sarete soddisfatti premerete AmigaDx+S per memorizzare la scena su disco. Con la funzione AmigaDx+C potrete spostarvi nei vari frame dell'animazione: ricordatevi, comunque, che non potrete modificare niente permanentemente, a meno che vi troviate nel frame nr. 1.



Selezionate Project / Project_Editor. E' arrivata l'ora di fare due conti. Alla risoluzione consigliata (160x256), generare tutti e 50 i frame dell'animazione comporterebbe l'utilizzo di circa 900 Kbyte di spazio su disco. Se possedete un Hard Disk (e almeno 1.5 Mbyte di RAM) il problema non sussiste: passate pure oltre. In caso contrario è bene ridurre il nr. dei frame a 25. Il modo di operare è il seguente: premete il tasto Range. Se volete generare tutti e 50 i frame premete semplicemente Enter. In caso contrario portate lo Step (l'ultimo "1") a "2". Nel primo caso Imagine evidenzierà tutti i 50 frame da generare; nel secondo solamente uno ogni due (25 frame). Premete il tasto Make (!) e rispondete Yes a tutti i requester successivi.
Con un tempo che varia dall'ora e mezza per un Amiga 3000, alla "mezza giornata" per un Amiga base, la vostra Animazione sarà generata.
Per visualizzarla utilizzate un qualsiasi Player di file ANIM 5.



EnigmA Amiga Run 54

a cura di ***Luigi Callegari***

Vediamo brevemente come accedere ai programmi presenti sul disco di questo mese. Un disco pieno di novità e di compendio alla rivista.

Il disco di EnigmA Amiga Run è di tipo "bootable", ovvero può essere usato come dischetto di sistema per avviare l'Amiga quando lo si accende o si esegue un reset completo, premendo contemporaneamente i tasti "Ctrl" "AmigaSin" "AmigaDes". Per motivi di spazio, però, non sono presenti tutti i file di libreria e di sistema del disco Workbench originale, fornito con tutti gli Amiga acquistati regolarmente in Italia. Per questo motivo vi sono programmi forniti sul disco di EnigmA Amiga Run che necessitano di essere lanciati dopo che Amiga è stato avviato col disco del Workbench originale, o meglio con una copia di lavoro. Infatti, il disco originale del Workbench dovrebbe esser protetto dalla scrittura, copiato e messo da parte per evitarne danneggiamenti: in questo modo se anche si rovina la copia di lavoro o si cancellano dei file importanti accidentalmente, in ogni momento si può recuperare dal disco originale.

Programmi compressi

I file eseguibili, per motivi di spazio, sono trattati con un programma commerciale (PowerPacker v4.1) che ne riduce le dimensioni sul disco. Il vantaggio è che questo sistema ci consente di inserire molto più materiale sul disco, lo svantaggio, minimo, è che occorre il file chiamato "powerpacker.library" nella directory LIBS del disco usato per avviare Amiga. Se si usa EAR, questo file è presente nella directory LIBS del dischetto ed i programmi che non richiedono file di libreria del Workbench standard (come diskfont.library o mathtrans.library, ad esempio) funzionano tranquillamente. Avviando invece Amiga col disco copia del Workbench, occorre sempre ricopiare questo file dalla directory LIBS di EnigmA Amiga Run nella directory LIBS del disco di sistema, sia esso floppy od hard. A questo scopo, dopo avvere avviato Amiga col disco di sistema, si può usare da Workbench l'icona Installa: cliccando due volte su di essa viene lanciato un file di comandi AmigaDOS che copia il contenuto della directory LIBS di EnigmA Amiga Run in LIBS. A questo punto i programmi presenti su EAR devono funzionare.

Dati compressi

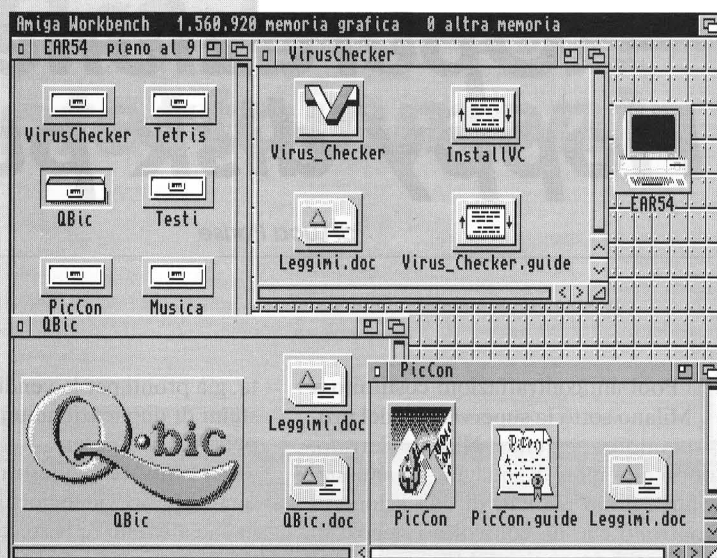
Sempre con PowerPacker vengono anche normalmente compressi i file di documentazione, ovvero i testi ASCII, per ridurne le dimensioni. I file diventano così leggibili solo col programma PPMore, fornito nella directory C del disco di EAR. Questo programma richiede anch'esso la presenza del file powerpacker.library nella LIBS, altrimenti non può decompattare i file.
Per ottenere da un file DATI compresso (non un programma) l'equivalente decompresso, si può invece usare il comando per Shell chiamato Decrunch, presente sempre nella directory C di EAR. Ad esempio, con:

```
Decrunch
df1:Listati/Chris.c ram:
```

si ottiene la lettura del file "paraz.c" dalla directory "Listati" del dischetto inserito nel drive DF1 (il primo esterno) e la sua scrittura, con lo stesso nome, scompattato nel Ram Disk (RAM:). Per visionarlo, o stamparlo, si userà dunque, rispettivamente:

```
Type ram:chris.c
Copy ram:chris.c prt:
```

sempre da Shell, naturalmente.



Uno sguardo al contenuto di questo numero.

Leggere le note

I programmi sono forniti tipicamente con le istruzioni originali, ma sono sempre accompagnati da una nota in lingua italiana della Redazione, che chiarisce alcuni aspetti fondamentali dell'uso; il file si chiama "Leggimi.doc" e può essere letto, cliccando sopra di esso, tramite il programma PPMore che viene invocato automaticamente. In questo file supplementare si specifica, ad esempio, se un programma richiede un certo quantitativo minimo di RAM, una certa versione del sistema operativo (molti programmi funzionano solo col Kickstart 2.0 o successivi), se si sono verificati piccoli problemi di incompatibilità durante la prova eccetera.
Pertanto consigliamo di leggere sempre con attenzione le note e le istruzioni d'uso, che possono risolvere rapidamente apparenti problemi incomprensibili.

Installazione

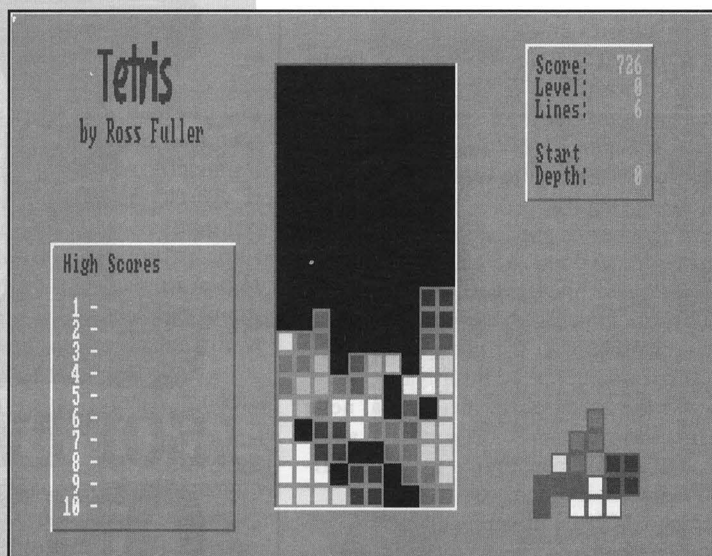
Chi vuole trasferire i programmi presentati su altri dischi o su un hard disk deve leggere con attenzione i file di documentazione per capire quali file compongono il programma e quali eventuali altri file di libreria, magari non presenti nel cassettino del programma ma in altre directory di sistema di EnigmA Amiga Run o dei dischi Workbench originali, occorrono ad esso per funzionare. Appurato quali file occorrono, basta ricopiarli nelle giuste directory, usando lo Shell e, preferibilmente, una utility tipo Directory Opus o DiskMaster.
Altra operazione è la modifica delle assegnazioni fatte nelle icone dei programmi che fanno riferimento ai programmi presenti sul dischetto. Ad esempio, i file di documentazione richiamano sempre il programma PPMore dalla directory C del disco di EAR corrente, con una stringa apposita di localizzazione nel campo "Default Tool" dell'icona. Ciò significa che copiando semplicemente l'icona del file in un altro disco, o su hard disk, cliccandola il sistema chiederà sempre di inserire il disco EAR dal quale è stato copiato, per leggere IconJ, PPMore, Hyper od altri file eseguibili usati per consentirne l'accesso. Per risolvere questo problema, occorre sfruttare la voce "Informazioni" (Info nel Kickstart 1.3) del Workbench per modificare il campo "Default Tool" dell'icona in modo che carichi i programmi di gestione dal nostro disco di sistema. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale del Workbench fornito con tutti gli Amiga.

Hot Line

Nelle documentazioni che accompagnano i programmi sono forniti sempre gli indirizzi degli autori dei programmi, che sono disponibili a dare chiarimenti circa l'uso e la registrazione ai loro programmi.
La nostra redazione rimane comunque a disposizione, postale o telefonica, nel caso si debbano richiedere chiarimenti circa l'uso generico del dischetto (non specifico dei programmi, per i quali ci sono le istruzioni e gli autori) oppure la sostituzione di dischetti. Il telefono è: 02/38010030 (dalle ore 10,30 alle ore 13 dei giorni feriali). Allo stesso numero è possibile richiedere informazioni circa l'abbonamento e l'acquisto di numeri arretrati.

Dischi difettosi

I dischi di EAR vengono duplicati industrialmente da una ditta specializzata che usa macchinari automatici in grado di scartare supporti difettosi. Tuttavia, dal momento in cui il disco esce dalla ditta di duplicazione, sicuramente a posto e funzionante, a quando arriva nel drive dei nostri lettori possono succedere molti incidenti. Durante il trasporto, svolto da altre ditte incaricate della distribuzione, il disco può inavvertitamente essere sottoposto ad offese meccaniche, termiche e magnetiche tali da ren-



Il mitico Tetris, multilivello e con memorizzazione dei record su disco.

derlo in parte o totalmente inutilizzabile. Anche nell'esposizione da parte dell'edicolante è sufficiente un po' di incuria o l'esposizione al sole per compromettere i contenuti del più perfetto dei dischi. Gli edicolanti non sono comunque tenuti, per legge, a sostituire dischi difettosi a chi lo ha acquistato (se non in termini di favore personale).
Per sopperire a questi problemi, indipendenti dalla nostra volontà, abbiamo istituito un nostro servizio di sostituzioni gratuito: basta ritagliare e compilare il modulo accluso (anche in fotocopia) che trovate nella rivista ed inviarlo insieme al dischetto difettoso, in una normale busta bianca debitamente affrancata, al nostro indirizzo:

GR Edizioni Srl
Servizio Sostituzioni EAR
V.le Espinasse, 93
20156 Milano MI

ed entro 24 ore sarà rispedito un dischetto perfettamente funzionante e collaudato.

EnigmA Amiga Run 54

Il dischetto che trovate accluso a questa rivista contiene sei cassettini più l'icona Installa, che copia automaticamente il file powerpacker.library nella directory LIBS del disco di boot.
Come di consueto, presentiamo software giocoso anche questo mese, per tutti i nostri lettori che amano rilassarsi e divertirsi col proprio computer: **Tetris** è una bella implementazione di uno dei più famosi giochi di abilità e riflessione, mentre **Qbic** è una variante di un altro mitico videogioco d'altri tempi, noto come Q*Bert. Il primo si gioca con i tasti, il secondo con un joystick in porta 2.
Per offrire un servizio utile ai nostri lettori, forniamo anche **VirusChecker 6.41**, il più famoso ed aggiornato degli antivirus per Amiga, in grado di intercettare virtualmente tutti i virus, noti e non, per Amiga.
Per i numerosi appassionati di grafica e programmazione che leggono la nostra rivista, proponiamo **PIcCon**, un software in grado di eseguire complicate conversioni di file grafici con un'interfaccia semplice ed intuitiva.
Per i file di supporto alla rivista, nella directory troviamo un archivio autoscompattante contenente i due file MIDI citati nell'articolo di Marco Milano di questo numero.



ULTIMA ORA

Operazione Floppy disk puliti

di ***Luca Parise***

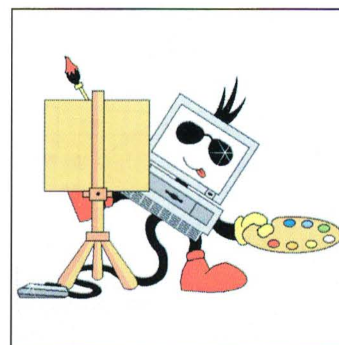
Il Pool anticontraffazioni costituito a Milano sotto la supervisione del procuratore aggiunto Nicola Cerrato, dopo due mesi di indagini ha annunciato i primi risultati di una azione di controllo che ha coinvolto i negozi di prodotti informatici di Milano.
Dopo una serie di controlli, che un reparto della Guardia di Finanza ha effettuato presso una serie di punti vendita, ha rilevato che il 50% di questi commercializzava prodotti pirata.
L'operazione iniziata due mesi fa è solo il preludio di una ben più ampia operazione che le forze dell'ordine effettueranno a Milano e in tutta la Lombardia. Nella prima uscita, gli agenti di Nicola Cerrato hanno denunciato otto persone, tutte titolari di negozi di Informatica. Si tratta dei titolari di: Joystick Fun, BCS, Lucky System e Lucky Service, Computer Design, Computer Store e di Vincenzo Sciarra titolare del punto vendita di Via Paruta.
Complessivamente sono stati sequestrati più di diecimila floppy disk pirata, già pronti per la vendita e diversi sistemi di duplicazione uniti a numerosi personal computer.
Tra i software sequestrati, notevole la quantità di videogiochi (contraffatti anche a livello di cartucce) e programmi professionali e versioni Beta di programmi non ancora commercializzati.
Gli esercenti dei negozi incriminati avevano una grossa quantità di prodotti preduplicati o agivano su richiesta specifica dell'utente. Gli investigatori hanno anche dichiarato che i rivenditori disponevano di cataloghi molto ben forniti a disposizione dell'acquirente.
Le persone incriminate rischiano (in base all'art. 171bis della legge sul diritto d'autore) pene che vanno dai tre mesi ai tre anni di reclusione e ammende fino a sei milioni di lire.
Dal 1993 la Guardia di Finanza ha sequestrato 91.000 floppy disk, 121 personal computer, e hanno denunciato all'autorità giudiziaria 59 persone.

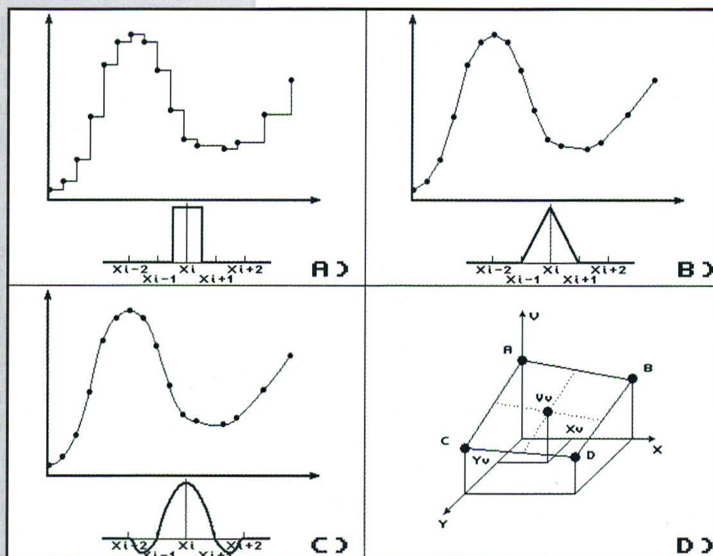




Le magie del morphing

- parte terza -





Esempio di interpolazione rettangolare e relativa funzione di interpolazione. B)Interpolazione lineare. C)Interpolazione cubica. D)Interpolazione lineare di una funzione a due variabili.

In questa ultima puntata concluderemo il discorso sulla trasformazione geometrica e passeremo all'argomento centrale di questa serie di articoli: il morphing.

di **Giuseppe Ligorio**

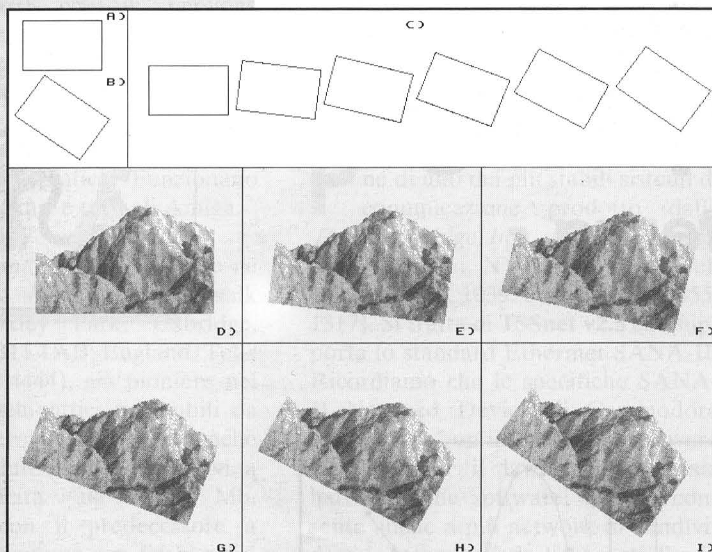
In chiusura, la scorsa volta, si era ultimato il discorso delle trasformazioni geometriche, con un quesito molto importante: è possibile migliorare la resa grafica della trasformazione? La risposta è sì, utilizzando un'interpolazione migliore.

L'interpolazione

Come abbiamo visto, il problema principale per cui la resa grafica non è ottimale, è dovuto al fatto che la routine di trasformazione geometrica può restituire, come coordinate dei punti dell'immagine iniziale, valori frazionari; quindi si richiede un valore che non possiamo conoscere poiché l'immagine è una funzione discretizzata (cioè se ne conoscono i valori di colore solo per precisi intervalli); il modo più semplice per ovviare a tale inconveniente è quello di assegnare, come valore richiesto, quello del pixel più vicino; metodo già utilizzato la volta precedente, con cui non si ottengono buoni risultati. L'interpolazione consiste nel creare una funzione continua che lega i punti dell'immagine mediante combinazione lineare di funzioni continue Fi(x), dette funzioni di interpolazione; nel caso monodimensionale una funzione di tale tipo vale:

f(x) = Sommatoria(Ai*Fi(X-Xi)) per i che va da 1 a N.

N è il numero di campioni disponibili (che nel caso bidimensionale corrisponderà al numero di pixel in ampiezza, come vedremo) ed il numero di funzioni lineari; Ai sono i coefficienti che dipendono dai valori dei campioni. Una volta costruita tale funzione, basterà sostituire la X (anche reale) per ottenere l'esatto valore cercato. L'interpolazione si basa sul concetto di utilizzare delle funzioni che leghino i diversi campioni di una funzione discreta, in modo da poter determinare anche i livelli intermedi; se si utilizza una funzione lineare a tratti i risultati migliorano di molto; infatti questa funzione è caratterizzata dall'unire con un segmento un campione all'altro, for-



Esempio di animazione di una semplice trasformazione geometrica: A)Griglia iniziale (2x2 punti). B)Griglia finale. C)Generazione delle griglie intermedie per 6 fotogrammi di animazione. D), E), F), G), H), I)Applicazioni delle 6 trasformazioni geometriche con le 6 griglie relative, sull'immagine.

nendo con buona approssimazione i valori intermedi. Le cose migliorano ancor più quando si utilizza una funzione cubica, poiché la funzione che unisce i campioni è una curva, che seguirà l'andamento di quest'ultimi.
Per ottenere un'immagine perfetta si dovranno calcolare le funzioni per la trasformazione geometrica, la funzione per l'interpolazione cubica, ricavare le prime coordinate dalla trasformazione geometrica e utilizzarle nell'interpolazione, per ottenere il corretto livello di luminosità.

Dove eravamo rimasti?

Molti di voi si saranno chiesti lo scorso mese dove fosse finito l'appuntamento didattico mensile di Giuseppe Ligorio. Ebbene, vittima di un improvviso cambio di palinsesto, l'articolo dedicato al morphing era scomparso. Ben presente nel disco numero 53 invece il listato relativo. Un piccolo inconveniente quindi ci ha privato di quest'importante fase conclusiva sul morphing. Ce ne scusiamo con l'autore e con i lettori.

L'elaborazione delle immagini a colori.

Tutte le operazioni viste fino ad ora, tranne rari casi, fanno riferimento alle immagini a livelli di grigio; per utilizzare tale operazioni sulle immagini a colori bisogna considerare il valore del pixel, come il Value di quest'ultimo (questo parametro è stato analizzato la volta scorsa, a proposito dello spazio HSV, insieme all'Hue ed al Saturation); per cambiare correttamente i valori RGB in corrispondenza del proprio valore occorre effettuare questo calcolo:

```
Rn = (Rv/Vv)*Vn;
Gn = (Gv/Vv)*Vn;
Bn = (Bv/Vv)*Vn;
```

con R, G, B, si considerano le tre componenti colore Red, Green, Blue, con V si indica il Value; con il suffisso v si considerano i valori prima del cambio di intensità e con n quello dopo. Come già accennato, per le immagini a colori le cose si complicano; questo perché, mentre le immagini a livelli di grigio sfruttano solo 16 colori nei vecchi modelli Amiga o 256 nei nuovi, tali rimarranno dopo qualsiasi trasformazione, perché rappresentano già tutte le possibilità cromatiche. Le immagini a colori dopo varie trasformazioni possono aumentare il numero di colori utilizzati; se questi dovessero superare le possibilità della palette dello schermo, occorrerà creare un'apposita routine che in base all'istogramma dell'immagine utilizzi i colori più diffusi, ed assegni ai colori rimasti fuori, quelli che si avvicinano di più nella palette (si possono anche utilizzare i pattern). Il calcolare quanto un colore si avvicini ad un altro (quindi quanto un colore rimasto fuori si avvicini ad uno della palette) si risolve con un semplice problema di geometria nello spazio; giacché il colore è un punto dello spazio RGB, per calcolare la distanza tra due punti si utilizza il teorema di Pitagora:

```
d = Sqrt((R2-R1)^2+(G2-G1)^2+(B2-B1)^2).
```

Mentre per la routine di trasformazione geometrica, vista la volta scorsa, si possono tranquillamente elaborare le immagini a colori, proprio perché la funzione di trasformazione utilizzerà valori già esistenti, con la tecnica di interpolazione bisogna usufruire della routine di riduzione del numero dei colori.

Le animazioni

Con la trasformazione geometrica abbiamo visto come deformare l'immagine secondo le nostre aspettative; ma se volessimo creare un'animazione in cui la trasformazione si evolve dall'immagine iniziale alla sua forma finale? In tal caso occorre realizzare tutti i frame intermedi che mutano poco alla volta fino a raggiungere la trasformazione completa; per fare ciò bisogna creare un numero di griglie intermedie, pari al numero di frame dell'animazione, ed utilizzarle come griglie finali di altrettante trasformazioni geometriche (quella iniziale rimane invariata perché l'immagine di partenza è sempre quella), che porteranno alla realizzazione dei diversi frame dell'animazione. Per calcolare le coordinate dei punti delle griglie intermedie occorre utilizzare la seguente formula:

```
Xi[x][y] = (X2[x][y]-X1[x][y])/NumFot)*i + X1[x][y]
Yi[x][y] = (Y2[x][y]-Y1[x][y])/NumFot)*i + Y1[x][y]
```

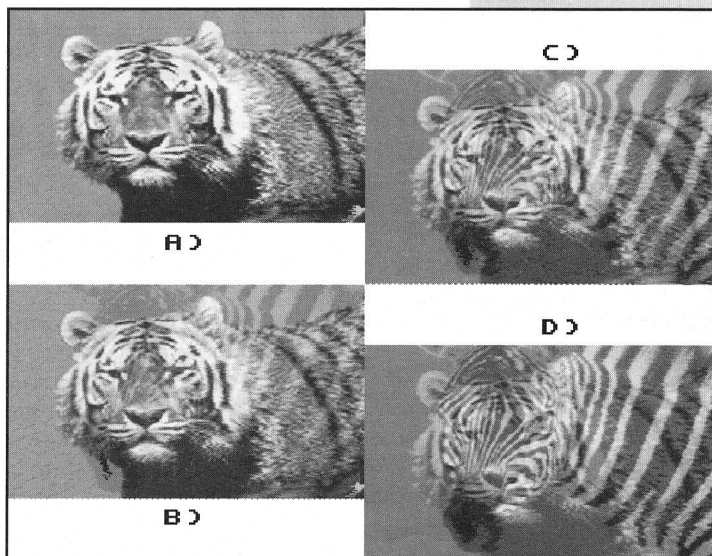
per x ed y che vanno da 1 ad N (numero di punti per lato della griglia), per i che va da 1 a NumFot (numero fotogrammi animazione); X1 e Y1 rappresentano le matrici con le coordinate della griglia iniziale, X2 e Y2 quelle della griglia finale; i è il fotogramma che si sta calcolando ed Xi, Yi le matrici delle coordinate della rispettiva griglia.

Il Morphing

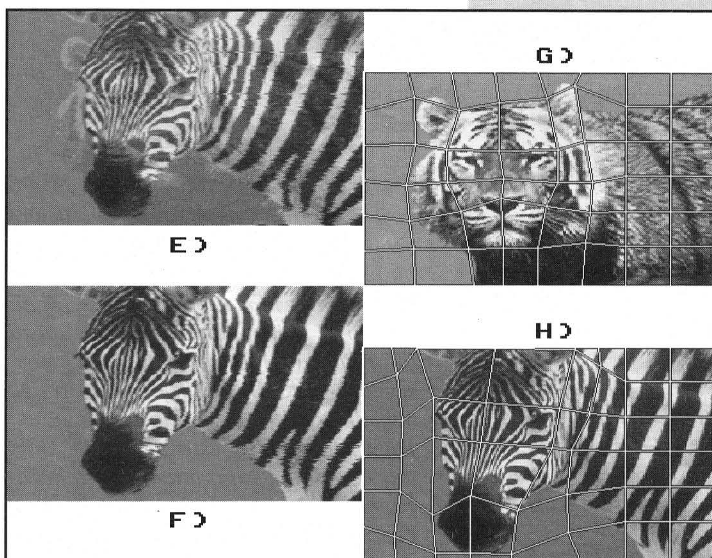
Il morphing, come avete avuto modo di intendere, è essenzialmente basato sulla trasformazione geometrica; infatti, la griglia a punti di forza è un modo perfetto per indicare al programma, quali caratteristiche delle due immagini sono accomunate; se ad esempio si dovesse trasformare l'immagine del volto di una persona con un'altra bisognerebbe evidenziare con gli elementi della griglia i contorni del viso, degli occhi, del naso, della bocca e così via. Ma manca ancora un elemento per realizzare il morphing; infatti con quello spiegato finora, sappiamo come far corrispondere il pixel dell'immagine iniziale con quella finale, ma questi possono avere valori diversi; per cui, come comportarsi? Occorre applicare una trasformazione colorimetrica; come fa intendere il nome tale trasformazione influisce sul colore e non sulla forma. In realtà questa trasformazione non è niente di complesso, si tratta semplicemente di cambiare il colore del pixel dell'immagine originale, in quello dell'immagine finale, gradatamente; le formule che caratterizzano questo cambiamento sono le seguenti:

```
Ri = ((R2-R1)/NumFot)*i+R1
Gi = ((G2-G1)/NumFot)*i+G1
Bi = ((B2-B1)/NumFot)*i+B1
```

R, G, B sono le tre componenti colore Red, Green, Blue; il suffisso 1 indica le componenti del colore dell'immagine iniziale, mentre 2 rappresenta il colore dell'immagine finale; i è il fotogramma i-esimo dell'animazione; NumFot è il numero di fotogrammi costituenti l'animazione. Unendo quello appena detto con la realizzazione delle animazioni sulle trasformazioni geometriche, abbiamo finalmente realizzato il morphing, ma non è finita qui.



La tigre si trasforma in ...



... una zebra. Le immagini G) e H) mostrano la struttura delle griglie a punti di forza utilizzate.

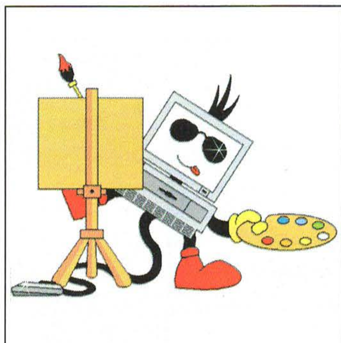
Ancora di più

Adesso avete tutti gli strumenti per trasformare e "morphare" un'immagine, ma si può fare di più; infatti supponiamo di voler trasformare un braccio umano in uno meccanico, e fin qui nulla di difficile; supponiamo anche che la base del braccio umano coincida come posizione a quello meccanico e che sia leggermente ruotato rispetto al primo; se si effettua il morphing il braccio umano dovrebbe cambiare in meccanico effettuando anche una piccola rotazione, ma non è così.
Perché il cambio di posizione avviene lungo una linea retta, infatti il calcolo dei punti delle griglie intermedie avviene seguendo un segmento tra il punto della griglia iniziale e il punto di quella finale; quindi per ottenere il risultato voluto e un controllo ancora più spinto sul morphing, occorre far determinare anche le griglie dei frame intermedi all'utente, in modo da poter ottenere anche variazioni che seguono linee curve.
Siamo arrivati alla fine di quest'ultima puntata, come vedete avete molto materiale interessante su cui lavorare e trarre spunto, quindi all'opera!



Cosa volete di più...

Il rapporto lettore-redazione deve sicuramente essere caratterizzato da un interscambio di informazioni e idee. Se avete da suggerirci alcuni argomenti da trattare in questa rubrica o in tutte le altre, scriveteci. Se invece volete proporre vostre trattazioni noi sialo sempre a disposizione.



Enigma Amiga Gallery XI e posta 3D

Due mesi fa pubblicammo in questa rivista le immagini create dal lettore Alessandro Luigi Granelli, e l'unico difetto che potemmo rilevare riguardava la risoluzione usata, troppo bassa e a soli 4096 colori. Ora giungono in redazione altre opere dello stesso lettore, ma in hi-res true color. In tale modo possiamo apprezzare meglio le capacità di modellazione dell'autore, nonché la fantasia e la dinamica nella composizione (con riferimento, in particolare, all'immagine degli USA col ponte sospeso).

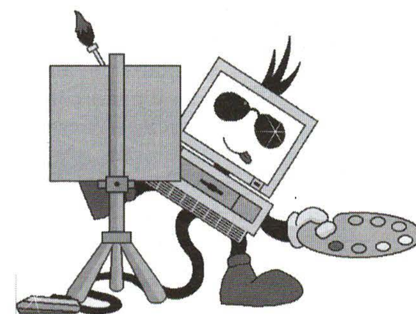
di **Alessandro Tasora**

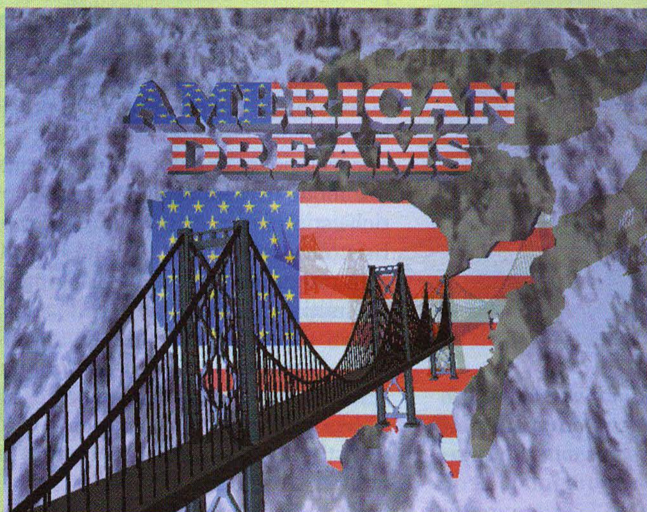
Tradizionalmente dedichiamo una parte di questa rubrica alla divulgazione di brevi notizie ed informazioni sulla grafica 3D, perciò questo mese affrontiamo insieme alcuni problemi posti da due lettori, proprio in merito alla computergrafica.

Eg. sig. Alessandro Tasora,
prima di porle delle domande, volevo farle i migliori complimenti per la sua professionalità e competenza nell'ambito della computergrafica.
Mi chiamo Marino Domenico, sono iscritto al primo anno della facoltà di informatica di Bari; attualmente posseggo un MS Dos (286) ed un Amiga 500, del quale sono molto contento.
Data la lentezza estenuante dei miei due computer, soprattutto nell'elaborazione grafica, ho deciso finalmente di comperarne uno nuovo e sono indeciso tra un MS Dos (486 DX/2) ed un Amiga 4000. Devo precisare che l'utilizzo principale che deve svolgere uno di questi due computer è al 90% in ambito grafico, in particolare la produzione di immagini fotorealistiche di arredamenti per un mio parente architetto.
Il problema è sorto quando ho appreso l'esistenza di Imagine 2.0 e Real 3D per MS DOS.
I quesiti che vorrei porle sono i seguenti:
1) in relazione a quanto detto, che computer mi consiglia di acquistare?
2) che differenze ci sono fra Imagine e Real 3D per Amiga e le versioni per MS Dos?
3) dato il numero elevato di schede grafiche a 16 milioni di colori per Amiga, quale mi consiglierebbe?
4) se comperassi (cosa molto probabile) un Amiga 4000, quale tra i due software (Imagine e Real 3D) mi converrebbe prendere in funzione del lavoro che devo svolgere?
5) potrebbe consigliarmi il titolo di un buon testo riguardante la produzione di immagini fotorealistiche?

Marino Domenico,
Molfetta, Bari.

Ringraziamo per i complimenti e passiamo subito alle risposte:
la diatriba Amiga / PC compatibili, a nostro avviso, è una lotta che non può avere un vincitore assoluto, per il semplice motivo che determinati compiti vengono svolti meglio dall'uno piuttosto che dall'altro, e viceversa. Quindi sono contrario alle distinzioni manichee ed assolute; piuttosto valuti che per uno studio come il suo sarà indispensabile, prima o poi, possedere un PC. Ma al di fuori di questa "necessità di compatibilità" rimango sempre un convinto assertore della superiorità di Amiga, in particolare per il sistema operativo (ad esempio ora scriviamo su un wp, mentre viene calcolato un rendering, ed in totale stanno girando 36 task...). In sintesi, il mondo della grafica 3D è più maturo su Amiga che su PC, non soltanto per i programmi (Imagine e Real ora esistono, quasi identici, anche per i com-





LOGOS
di Alessandro Luigi Granelli,
software Imagine 2.0



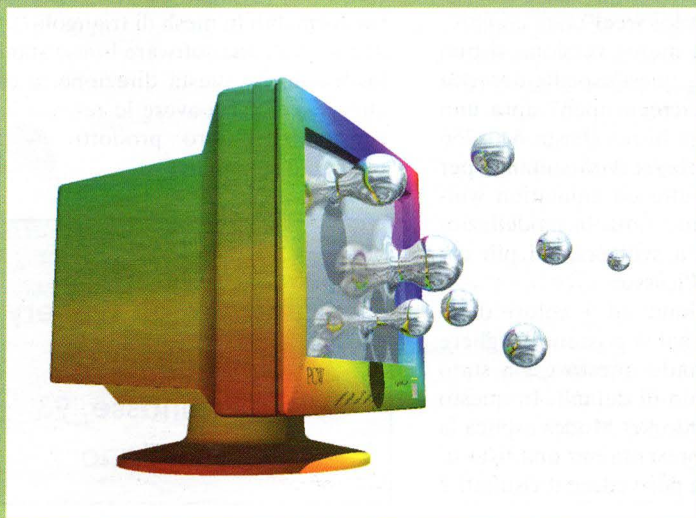
MIG
di Alessandro Luigi Granelli,
software Imagine 2.0



STAR TREK
di Alessandro Luigi Granelli,
software Imagine 2.0



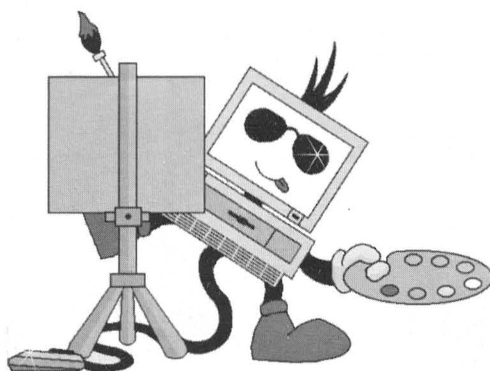
COVER:
Questa è una prova per la copertina della rivista PCWindows sempre edita da G.R. Edizioni. Autore Alessandro Tasora, software Imagine.



CRAZY MONITOR
di Alessandro Tasora
software Imagine 2.0

patibili), ma anche per tutte le utility di complemento (ADPro, Pixel 3D, Essence 1 & 2, Freeform, Interchange...). Per poi non parlare della compattezza e dell'esperienza della comunità di computergrafici amighisti. Ricordi questo esempio: Quark X-press e Page Maker esistono anche in versione MS Dos, eppure gli impaginatori professionisti continuano ad usarli su Macintosh.
Fra le tante schede grafiche per Amiga ci sentiamo di proporle questa rosa di candidate: Picasso II, Retina, GVP Spectrum (o simili EGS). Sono fra le più compatibili e diffuse, grazie al rapporto prezzo/prestazioni.
Fra Imagine e Real 3D le consiglio quest'ultimo, più moderno e adatto a lavori architettonici. Inoltre le prospettive di sviluppo di Imagine stanno peggiorando oltre il previsto (altri sei mesi di ritardo sul rilascio della 3.0!). Ciononostante Imagine rimane un ottimo modellatore poligonale.
Le versioni Amiga e Windows di Real 3D differiscono in pochissimi dettagli (sul PC manca un "vero" multitasking e non si possono fare refresh asincroni); i file in formato binario non sono compatibili, ma quelli in formato RPL lo sono.
In quanto ai testi di computergrafica bisogna premettere che è necessaria una minima conoscenza della lingua inglese: i libri tradotti in italiano sono mediocri, e comunque bisogna entrare nell'ordine di idee che il mondo della grafica 3D "parla inglese". Le "bibbie" di questa scienza, sia per importanza che per peso e prezzo, sono:
"*Computer Graphics - principles and pratice* di Foley, Van Dam, Feiner, Hughes (ed. Addison Wesley, seconda edizione)
"*Advanced Animation And Rendering Techniques"* di Alan e Mark Watt (ed. Addison Wesley).
Documentazione di notevole spessore tecnico e scientifico è contenuta anche nelle dispense annuali del SIGGRAPH.

Spett. Redazione,
Sono uno studente universitario appassionato di grafica 3D, anche se sono ancora un neofita nel campo. Posseggo un'Amiga 3000, al quale ho aggiunto, da un paio di mesi, un'ottima Picasso II.
La scheda grafica mi sta dando grandi soddisfazioni, soprattutto per la sua altissima compatibilità.
Utilizzo la scheda con Real3D 2.35 (eccellente programma), a proposito del quale avrei qualche domanda da



porvi (mi rivolgo principalmente al signor Tasora, essendo stato lui il recensore tanto della scheda quanto del programma):

1) perché non riesco ad aprire le finestre Palette e Animation quando lavoro su uno schermo "Picasso" (nel primo caso mi si presenta un messaggio di errore; nel secondo si apre uno schermo che nasconde l'editor)?
2) Come posso scegliere la risoluzione (e quindi il numero di colori) dello schermo External (il comando Set Modes sembra non funzionare).
3) Perché compare talvolta una banda di colore chiaro sulla sinistra dello schermo External (sembra un'interferenza hardware)?

Pulpito Tibor
Muggiò 19/3/94

Possedendo un'analoga dotazione hardware/software, abbiamo riscontrato gli stessi problemi esposti dal lettore, perciò possiamo suggerire alcune soluzioni.
1) questo è un bug insito in Real, non nel software della Picasso: non per niente è stato risolto con la versione R3D 2.47, dove la finestra Animation non deve necessariamente apparire su uno schermo separato a mezza altezza, e dove la palette dei colori su schermo HAM è stata sostituita da una finestra "color weel".
In attesa della nuova versione si può tuttavia usare quest'espediente: con "environment screen open" apra uno schermo Amiga hi-res (basta 640x256 a due colori) che servirà soltanto per richiamare palette ed animation window, ovviamente tutta la modellazione continuerà a svolgersi sui più comodi schermi Picasso.
2) La risoluzione ed i colori dello schermo External si possono scegliere solamente quando questo è già stato aperto nel modo di default. In questo modo il comando Set Modes esplica la sua funzione presentando una lista di risoluzioni, ma per vedere il risultati è poi necessario chiudere il framebuffer e riaprirlo.
3) Dalla lettera si evince che questa banda ha a che fare con l'hardware, piuttosto che con il software, e possiamo stimare che sia dovuta alle frequenze video generate dalla Picasso nei modi true/hi color, ovvero quelli richiesti per l'External Screen. Esistono risoluzioni (come la 800x600 a 16 milioni di colori) che si spingono ai limiti delle frequenze H/V agganciabili da alcuni monitor, ed andrebbero "ritoccate" con un programma (Picasso_Mode) fornito assieme alla Picasso.
Quest'utility risolve una volta per tutte i vari problemi di bande chiare a bordo schermo, linee a zig/zag in mezzo al video, schermi "schiacciati", schermi che scrollano verso l'alto/basso. La lettera del lettore comprende altre domande, alle quali risponderemo in sintesi:
- Real esegue i rendering nelle finestre dell'editor a 256 colori impiegando la palette corrente (ad esempio quella di default che impostiamo con il menu "environment/ screen palette", ma non può modificarla ogni volta che fa un rendering (ottimizzazione della palette) perché in tal caso cambierebbero i colori delle immagini contenute nelle altre finestre.
Nulla vieta, comunque, di impostare una palette vicina ai colori del presunto rendering, comportatevi così: calcolate una piccola immagine di prova a 24 bit, poi con ADPro eseguitene la conversione a 256 colori, estraetene la palette e salvatela; poi imponete questa palette, o parte di essa, allo schermo di Real.
- La conversione di oggetti Real in oggetti Imagine è particolarmente complessa -talvolta anche impossibile- a causa delle eventuali operazioni booleane nella topologia CSG; più semplice la conversione limitata alle freeform e spline patch, facilmente trasformabili in mesh di triangoli.
Tuttavia alcune software house stanno lavorando in questa direzione, e cercheremo di farvi avere le recensioni dei loro prodotti quando disponibili.



Scrivete a:
Enigma Amiga Gallery
c/o G. R. Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Arretrati di Enigma Amiga Run



Maggio 1993- Numero 42

Redazionali: Posta, News, Romaufficio'93, Hannover CeBIT, BBS. **Speciale Word Processor**. Hardware: Sempre più Amiga 1200. CDTV: Panoramica CDTV. Aproposito di: Genius, il genio di Amiga per il Totocalcio. Games: Sensible Soccer; Sleepwalker, Body Blows, F1 Grand Prix. Utility: Amy Back e Amy Tools. Musica: The One Stop Music Shop, Bars & Pipes Professional v2.0. Grafica: Animazioni tridimensionali, Charts & Graphs. Bit.Movie'93. Didattica: L'elaborazione digitale delle immagini. **Su disco:** Furmyre e listati



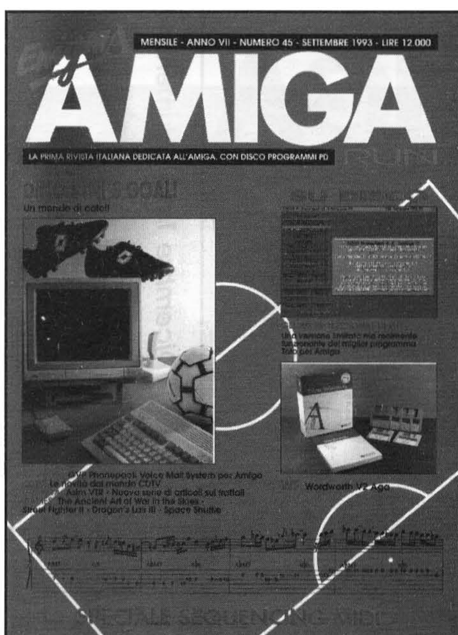
Giugno 1993 - Numero 43

Redazionali: Posta, News, Genesi Creation, Abacus'93. CDTV: The Conoisseur Fine Art Collection, rubrica CDTV. Games: Dribbling, Sim Ant, Smash, B17 Flying Fortress, Topolino 123. Didattica: l'elaborazione digitale delle immagini, dietro le tracce dell'Amiga Dos. DTP: Professional Draw 3.03. Hardware: espansione MBX1200. Musica: Bars & Pipes Professional v2.0 (parte seconda), expander multitimbrico Korg 03R/W. Telecomunicazioni: il software. Grafica: La babele dei formati 3D, **Speciale Bitmap Editor**. Word Processor: Final Copy II. Utility: CrossDos e CrossPC. DTV: un Amiga da Oscar (terza parte). **Su Disco**: Deluxe Packman



Luglio/Agosto 1993 - Numero 44

Redazionali: Posta, News, News su EGS GVP. CDTV: i giochi per CDTV, Trivial Pursuit CDTV Edition. Games: Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Lemmings 2, ADI', Goblins. Hardware: Video Master, Aspettando l'A4091. A proposito di: EAD 39g. DTP: Professional Page 4.0. Grafica: i trucchi di Imagine, Personal Paint. Musica: The Patchmeister. **Speciale simulatori di volo**. Didattica: il linguaggio PostScript$_{TM}$. Utility: Directory Opus v4.0. Enigma Amiga Gallery. **Su disco**: Alien Bash

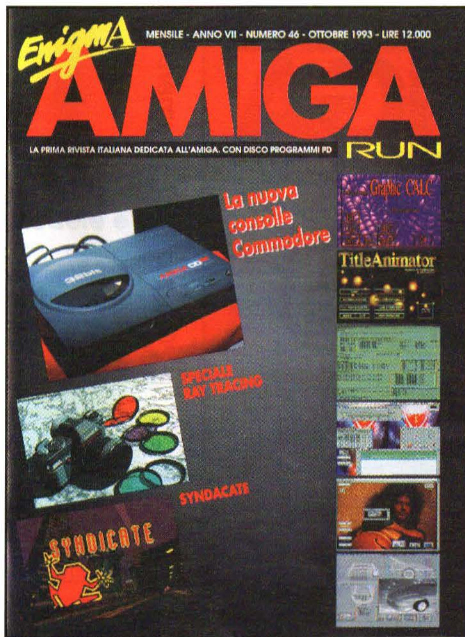


Settembre 1993 - Numero 45

Redazionali: Posta, News, Indy Silicon Graphics. Games: Space Shuttle, Dragon's Lair III, The ancient art of war in the skies, Goal!, Street Fighter II. Grafica: Asim VTR, Frattali (prima parte). Telecomunicazioni: le possibilità offerte dall'Amiga. Hardware: GVP PhonePack, GVP G-Force 040 Combo, Clarity 16. A proposito di: Genius PD, EAD 39h. CDTV: Language TV English. **Speciale Sequencer e MIDI.** Didattica: linguaggio Postscript (seconda parte). Enigma Amiga Gallery II. Word Processor: Wordworth 2 AGA. **Su disco**: Genius PD

Gli arretrati di Enigma Amiga Run sono a disposizione su ordinazione sino ad esaurimento. Per prenotarli chiamate lo **02/38.01.00.30**.

Completa la tua collezione



Ottobre 1993- Numero 46

Novità dal mondo di Scala – Monitor Eizo F560i – Citizen Swift '90 – CDTV rubrica 10/93 – Syndicate – Sim Life AGA – Kid Prix – Dpaint IV AGA – L'elaborazione digitale delle immagini – EnigmA AMiga Gallery III – Frattali (II) – Bitplane – Nuove leggi contro la pirateria del software – Ead 39h – Didattica: il linguaggio PostScript – F-Basic – Amiga CD32: presentazione italiana e UK.
Speciale: Editor e Ray-Tracer 3D – **Su disco:** Graphic Calc Demo e Title Animator Demo – Assistant – Frattali – Insectoid – Postscript – Stackmon – Studio BP.



Novembre 1993 - Numero 47

Smau '93 – Animazione 3D – True Paint – EnigmA Amiga Gallery IV – Frattali (III) – Pak Game e Aminet su CD – War in the Gulf – Walker – James Pond – Whale's Voyage – DTV: un Amiga da Oscar IV – Art Expression – Scanner Epson GT-8000 – Alfa SCanner – Un monitor per gli Amiga – Midi: il system exclusive – Mercato: European Computer Trade Show 1993 – Telecomunicazioni: ISDN, l'ultima frontiera.
Speciale: Schede 24 bit per Amiga – **Su disco:** Freddy Chicken – Poing 2 – Virus Checker 6.36 – Xoper – Studio Bitplane.



Dicembre 1993 - Numero 48

Presentazione sul Bit.Movie 1994 – Due parole con David Hanye – Tutte le novità dell'European Computer Trade Show – I.B.T.S. – WB 2.04 VCR – EAD 41 – Real 3D V2.0 – EnigmA Amiga Gallery V – One Step Beyond – The Lost Vikings – Soccer Kid – Telecomunicazioni: la rete – Didattica: programmazione OOP – Intelligenza Artificiale (I) – Modem US HST Dual Standard Courier – Spectrum EGS – Merlin – Anteprima: Deluxe Music Construction Set, – X-Titler – CDTV e CD32.
Speciale: Amiga CD32 e CDTV: l'hardware
Su disco: X-Titler Demo (I) – Midi Files – Buzzbar.



Gennaio 1994 - Numero 49

Presentazione Bit.Music '94 – CDTV Casinò Games – Espandibilità: due conti con Amiga – EAD 42 – Didattica: OOP (II) – Intelligenza artificiale (II) – World of Commodore di Colonia – GVP A1200 SCSI+RAM – Video DAC-18 – Memory Master BSC – Midi - lo standard MIDI-File – EnigmA Amiga Gallery VI – Aladdin 4D: Il potere di creare nuovi mondi (DEM file) – Elite Frontier II – Civilization AGA – Alien 3 – Overkill – Pen Pal.
Speciale: Amiga CD32 e CDTV: il software **– Su disco:** X-Titler (II) – VT2.0 – Caffeine Free – Space Invasion – Listati "C".

Per informazioni telefonare allo 02/38010030 tutti i martedì dalle 15.00 alle 16.30

Arretrati di Enigma Amiga Run



Febbraio 1994- Numero 50

Programma del Bit.Movie '94 – Intelligenza artificiale (III) – WB: List e Copy – A-Train – A-Train Co. Set – A320 Airbus – Deep Core – Zool – Rubrica: CD32 e CDTV – Brilliance (I) – Scape Maker – Un tutorial per Real 3D – EnigmA Amiga Gallery VII – Ipisa – EAR 9 – EAD 43 – Alfa Color Scanner (II) – Vlab per Retina – Amiquest un disco rigido PCM-CIA – Pixel Art Espo – Future Entertainment Show – Roland Sound Canvas SC-55 Mk II – DMCS 2.0 (II).
Speciale: Linguaggi di programmazione – **Su disco:** Galactoid – Card Games – Title Animator II – Real 3D Tutorial – Scapa Maker 3.0 Demo – Tools Daemon 2.0.



Marzo 1994 - Numero 51

Final Writer - CD32: Sensible Soccer - L'amiga e il CD32 entrano in Università - Lo standard DFX nella progettazione CAD - Briliance (II) - Le magie del Morphing (I) - Enigma Amiga Gallery VIII - Commodore A2024 - Fast Lane Z3 SCSI 2 - Suona MIDI 1.0 - Deluxe Music 2.0 (II) - Amiga e le applicazioni di realtà virtuale (I) - Games: The Chaos Engine - Ween - Micromachines.
Speciale: Software BE-BOP: Professional Page 4.0 e Imagine 2.0 - **Su Disco:** Toado Demo - WChess 2.0 - Rend 1.05 - Virus Checker 6.34 - Much More 4.1 - DiskCat 2.1 - Listati.



Aprile 1994 - Numero 52

Grafica: Professionalmente TVPaint - Cocoon precision morphing - CAD minimo - Tutti i colori del bianco - Enigma Amiga Gallery - Le magie del morphing (parte seconda)
Hardware: Interfacce MIDI - Sportster 14400 Fax Modem US Robotics - GVP A1230 Turbo II+ - Datel Microsampler
Games: Arabian Nights - Simon the Sorcerer - John Barnes European Football - Pinocchio CD - Tornado
A proposito di: Amiga e le applicazioni di Realtà virtuale (parte seconda)
Software BE-BOP: De Luxe Paint (1) Bars&Pipes Professional (2)
Su Disco: Ital23 - Crazy Sue - Iconian - Acalc V 1.3



Maggio 1994 - Numero 53

Grafica: Enigma Amiga Gallery, Studio sulle collisioni con Real 3D. Games: F-117A Stealth Fighter v2.0, RyderCup, Terminator 2. Speciali: Tutto sul Bit.Movie e sul Bit.Music 1994, CD32 - CDTV - CDROM. Mercato: Icographics, Tutte le novità del Cebit'94. Aproposito di: Fatti un Net, Enigma Amiga Run Disk di Maggio, Enigma Amiga Disk di Aprile e Maggio. Software Be-Bop: Le Animazioni con DPaint IV, Bars&Pipes Professional (parte seconda). Utility Cygnused & Edge due editor a confronto.
Su Disco: Linguaggio E, Arcade Pool Demo, FileX v1.1, PackIT v1.12 e File musicali relativi al Software Be-Bop

Arretrati di Enigma Amiga Disk

Gennaio 1994 - Numero 42

SeePix v3.3, **Disk Editor v1.1**, **ST-Player v1.41**, ACalc v1.21, Addresser v2.0, ADinlay v1.06, Convert v1.5, DashBoard v1.4 FileSystemInfo v1.0, Listati, PrintGuide, ShortCut v1.2, Translate v1.0, WBGames v1.7

Febbraio 1994 - Numero 43

FMSynth v1.1, **EDT-View**, **TrackED v1.0**, APPMenu v1.3, CXPak v1.0, DefPubScreen v2.0, HFK V39.56, Idle Led V1.0a, PicConv v1.02, PowerData v36.200, PrtScr, Task-E, VirusZ II

Marzo 1994 - Numero 44

CrunchMania v1.91, **MasterMind v1.0**, **Sound Effects**, Ag2Tx v1.0, Amicipher v1.10, Autoport v1.0, BView v1.02, Dirfool v2.34, LhaSFX v1.12, Listati, MCD v1.03, RendCalc v1.41, SSplit v1.1, Stow v0.7b, WSZ v1.3

Aprile 1994 - Numero 45

Sysinfo v3.23, **HD-Click**, **JCGraph**, BrushCon v1.0, FastJPEG v1.0, FileID v1.40, FMS v1.0, Hft v38.30, Listati, LV v1.01, LX v1.03, PCD v1.0, SpleenWort v1.0, StarBlank v3.0, WBVerlauf v1.0

Gli arretrati di Enigma Amiga Disk sono a disposizione su ordinazione sino ad esaurimento. Per prenotarli chiamate lo **02/38.01.00.30**.

Studio Bitplane, v.le Jenner 74, 20159 MILANO - Vendita software per corrispondenza

SOFTWARE OMAGGIO!

NE ORDINI QUATTRO, NE PAGHI SOLO TRE!*

Ecco alcuni esempi dei nostri programmi in italiano, con istruzioni complete in italiano sempre attive all'interno del programma (con un click richiamate istantaneamente l'argomento desiderato!). Istruzioni stampabili. Programmi compatibili con qualsiasi modello di Amiga.

☐ SB501 - FINANZE PERSONALI (Lire 39.900). Personal Budget, gestisce qualsiasi movimento di denaro (stipendi, spese, andamento di attività commerciali, situazione di conti correnti, ecc.) *Visualizza e stampa, in ogni momento, elenchi di movimenti, bilanci e grafici!

☐ SB502 - RACCOLTA VIDEOCASSETTE (Lire 29.900). VCR Base, un database specifico per l'archiviazione e la catalogazione di videocassette *Archivia titolo, regista, interpreti, genere, codice cassetta e trama *Visualizza/stampa elenchi generali e parziali.

☐ SB509 - ARCHIVIO NOMINATIVI E STAMPA ETICHETTE (lire 25.900). Ety è un programma per archiviare nomi, indirizzi e numeri di telefono *Stampa su etichette a modulo continuo *Visualizza elenchi *Ordina, stampa e seleziona i dati secondo Nome, Indirizzo, C.A.P. o numero di telefono.

☐ SB517 - DATABASE GENERICO (Lire 29.900) DTBase è un potente database generico per l'archiviazione di qualsiasi tipo di dato (testi e valori) *Visualizza/stampa liste di dati selezionati in base al contenuto di un certo campo (voce) e tramite ricerche condizionali *Calcola anche le somme di eventuali dati numerici in un campo specificato.

☐ SB526 - FOGLIO ELETTRONICO (Lire 39.900) Graphic Calc, una specie di foglio quadrettato su cui potete scrivere sia testi, sia valori numerici da elaborare secondo qualsiasi operazione algebrica o logica. In pratica è come avere un quaderno che scrive per voi i risultati delle operazioni, i totali in fondo alle tabelle, ecc. *Permette di disporre ovunque sulla pagina grafici rappresentativi di gruppi di dati (anche con legenda e grandezze percentuali!) *Formule sofisticate, gestione mouse e stampa in tutti i formati!

☐ SB538 - IMPAGINAZIONE (Lire 49.900) PixyWords 2, videoscrittura +impaginazione +grafica! *Produzione a video della pagina esattamente come verrà stampata *Importazione di immagini IFF (qualsiasi formato e numero di colori!) *Definizione di riquadri di testo che possono essere posizionati ovunque (ad es. a colonne, intorno a una figura, come sui quotidiani!) *Rapida editazione testi, selezione di parti del testo via mouse (taglia, copia, incolla) *Giustificazione automatica testo (sinistra/destra/centro) *Utilizzazione di qualsiasi font standard per Amiga *Compatibilità Ascii *Creazione di documenti a colori *Facilissimo da usare!

☐ SB510 - MONDI 3D (Lire 29.900 - richiede almeno 1Mb) per creare immagini tridimensionali foto-realistiche (raytrace) *Gli oggetti e i mondi vengono definiti semplicemente componendo forme base già pronte (oppure create con SB512) da posizionare, dimensionare e deformare a piacere *Genera immagini in formato IFF tipo Ham.

☐ SB541 - TITOLAZIONI TRIDIMENSIONALI! (Novità! - Lire 59.900 - Richiede almeno 1Mb di memoria) Title Animator 3D, consente di creare in pochi istanti fantastiche animazioni di testi tridimensionali e oggetti solidi. *Movimenti in profondità, rotazioni, effetti gravitazionali, moti armonici, accelerati, decelerati, oscillanti, rimbalzanti, e il tutto a tre dimensioni! *Mediante una procedura automatica di estrusione, rende tridimensionali testi, disegni e intere schermate bidimensionali! *Gestisce varie animazioni indipendenti, attivabili in tempo reale con il tasto funzione corrispondente *Esegue e produce animazioni standard (tipo Deluxe Paint) *Decine di effetti di movimento già pronti per animare da subito i vostri testi 3D!

☐ SB524 - RIPARATORE IMMAGINI IFF (Lire 19.900), ricostruisce automaticamente le parti mancanti di un'immagine digitalizzata *Elimina testi sovraimpressi ricostruendo l'immagine sottostante *Cancella piccoli oggetti in primo piano ridisegnando lo sfondo *Ricostruisce la parte mancante analizzando la parte grafica circostante *Lavora su immagini standard IFF, con qualsiasi risoluzione.

☐ SB539 - TESTI EFFETTO METALLO (Lire 29.900) Metal Render 2, creatore di testi speciali *Voi create un'immagine IFF a due colori (un testo, la sagoma di un marchio, la siluette di qualsiasi disegno) e il programma, in pochi istanti, metallizza tutto facendo sembrare i vostri lavori ritagliati o scolpiti nel metallo *Potente editor grafico interno! *Importazione/Esportazione immagini IFF *Disponibilità diversi effetti metallici (oro, argento rame, metalli colorati, ecc.) *Personalizzabilità degli effetti base per lo studio di nuovi effetti, anche non metallici.

☐ SB537 - TITOLAZIONI ANIMATE (Lire 69.900 - Richiede almeno 1Mb di memoria) Title Animator 2.0, consente di animare a tutto schermo, in modo superfluido, fino a 63 oggetti grafici indipendenti *Scorrimenti di pagine di testo, moti e rimbalzi armonici di singoli caratteri, effetti gravitazionali *Suddivisione automatica di oggetti per effetti di esplosione ed effetti speciali *Calcolo automatico di moti accelerati, decelerati, oscillanti, gravitazionali, rimbalzanti *Gestione di diversi show indipendenti, attivabili in tempo reale con la pressione del tasto funzione corrispondente per la generazione di intermezzi, titolazioni interattive, ecc. *Potente editor grafico interno per creazione oggetti e sfondi *Importazione di oggetti e sfondi creati con altri programmi grafici (standard IFF).

☐ SB528 - VIDEOTITOLAZIONI FACILI (Lire 29.900) Color Titler, permette di digitare un testo e farlo scorrere fluidamente da destra a sinistra *Include diversi set di caratteri di varie dimensioni, ad alta definizione, monocromatici e a colori (anche ad effetto metallo o 3D!) *Velocità variabile, pause, dissolvenze e altri effetti *Facilissimo da usare! ** Disponibile anche creatore di set di caratteri personalizzati (SB529 - lire 19.900) e set di caratteri già pronti disponibili nei dischetti SB530/31/32/33/34/35/36 (lire 19.900 ciascuno).

☐ SB540 - EFFETTI VIDEO LOCALIZZATI! (Lire 39.900) Video Maker 2 gestisce testi multicolore, grafica animata, passaggi ad effetto da un'immagine ad un altra, scorrimenti fluidi di grafica e testo in tutte le direzioni, più molto altro, e tutto anche limitato ad un'area più piccola dello schermo! *Editor interno (grafica/testi) e importazione IFF.

MODALITÀ DI PAGAMENTO, TIPO E COSTO SPEDIZIONE

A) Contrassegno, lire 7.500
B) Vers. anticipato. Sped. raccom., lire 5.000
C) Vers. anticipato. Spediz. normale, GRATIS
D) Contrassegno espresso, lire 10.500
E) Versam. anticip. Sped. racc. espr., lire 8.000
F) Versam. anticipato. Sped. espresso, lire 3000

COME RICEVERE I PROGRAMMI

Per ordinazioni telefoniche chiamate lo 02.39320732. Per ordinazioni postali scrivete il vostro indirizzo negli appositi spazi, segnate le caselle corrispondenti ai programmi che volete ricevere e il tipo di spedizione desiderata. Ritagliate o fotocopiate la pagina e inviatela, in busta chiusa, all'indirizzo sottoriportato. Potete scegliere se pagare in contrassegno al postino oppure anticipatamente effettuando il versamento (costo programmi + spese spedizione) tramite bollettino postale (CCP n. 18461202 intestato a Studio Bitplane, v.le Jenner 74, 20159 MILANO). In tal caso ricordate di inviarci, oltre alla pagina, anche la ricevuta di versamento (o fotocopia).

NOME: ____________________

INDIRIZZO: ____________________

C.A.P/Città: ____________________

*N.B. il programma in omaggio deve costare meno di lire 30.000

KB

TECNOLOGIE AVANZATE

DA TUTTO IL MONDO A CASA TUA

ORDINA SUBITO TELEFONANDO O VIA FAX

Tel. 051-765234 Fax 051-765491

RICHIEDETECI IL CATALOGO COMPLETO!!! E IL CATALOGO DEI CD ROM PC, MAC, AMIGA. INFORMATEVI SULLE INCREDIBILI PROMOZIONI DEL MESE!!!



COM120	**690.000**	Amiga 1200
COM032	**619.000**	Amiga CD32
ARC517	**679.000**	Overdrive 170 MB
ARC525	**799.000**	Overdrive 250 MB
ARC260	**499.000**	Amiquest 60 MB
ADSW07	**399.000**	PCMCIA 4MB Esterna


AMIQUEST


OVERDRIVE

GRANDE VELOCITA' GRANDE COMODITA'

ARC001 Lit. **289.000**
Controller per HD esterno per Amiga 1200/600 PCMCIA da 2.5"

ARC002 Lit. **319.000**
Controller per HD esterno per Amiga 1200/600 PCMCIA da 3.5"



GVP511 Lit. **4.995.000**
IV-24 VIU-CT Completamente nuova. Compatibile AGA. 16 milioni di colori, 24-bit frame

≡GVP

EGS 28/24 Spectrum scheda grafica a 24-bit, 16 milioni di colori
GVP992 Lit. **890.000**
1MB (risoluz. 800x600)
GVP991 Lit. **999.000**
2MB (risoluz. 1600x1280)

GVP601 Lit. **199.000**
Digital Sound Studio 8 Plus: campionatore audio esterno a 8-bit con software.

GVP505 Lit. **989.000**
G-Lock: GenLock professionale per tutti gli Amiga

GVP520 Lit. **1.990.000**
TBC+: Time Base Corrector Pro

GVP650 Lit. **699.000**
Phone Pack: Fax-Answering Machine-Voice Mail, tutto in uno!



VIDEON 4.1

NTR001
Lit. **399.000**
Digitalizzatore video fino a 16k col. 1600x1280 con software "Visiona"



SYNTETIC SOUND

NTR006
Lit. **299.000**
Digitalizzatore Audio stereo a 16-bit freq di camp. 56Khz. 2 in linea e Mic. regolazione livello per entrambi i canali, output per cuffia preamplificato


MAXIGEN II

NTR005 Lit. **1.190.000**
Genlock Broad. qualsiasi tipo di video in/out regolazione 3 livelli colore e contrasto, regolazione segnale di saturazione d'ingresso S-Impose, Key invert e chroma key, fader segnale computer e segn. video, 9 regolazioni fini esterne

COM420 Lit. **3.790.000** Amiga 4000/040 6RAM, HD 120 MB
COM320 Lit. **2.690.000** Amiga 4000/030 4RAM, HD 120 MB

ESPANSIONI PER A-1200:

ADSW09	Lit. **299.000**	AlfaRAM 1MB Exp. 9MB
ARC804	Lit. **599.000**	Archos 4MB Exp. 8MB clock/zoccolo per FPU

A-1230 TURBO PLUS per A-1200:
CPU68030 a 40 o 50Mhz. Exp. da 1MB a 32MB. Zoccolo per FPU. Clock. Controller SCSI II

GVP895	Lit. **869.000**	40 Mhz **1 RAM**
GVP897	Lit. **1.299.000**	40 Mhz 4 RAM
GVP894	Lit. **1.299.000**	50 Mhz 0 RAM
GVP898	Lit. **1.699.000**	50 Mhz 4 RAM



MICROGEN PLUS S/VHS

NTR004
Lit. **559.000**
Genlock Broad. VHS e S-VHS in/out regolaz. 3 livelli colore e contrasto


MICROGEN

NTR003
Lit. **299.000**
Genlock semi-Pro VHS in/out, Impose, fade, invert key


FARGO PRIMERA

FAR001 **SOLO**
Lit. **1.799.000**
Stampante a **SUBLIMAZIONE** per Amiga, PC, Mac. Qualità fotografica a 16 milioni di colori

HARD DISK PER A-1200/600:

PHD004	Lit. **549.000**	80 MB
PHD005	Lit. **649.000**	130 MB
PHD006	Lit. **749.000**	170 MB
PHD007	Lit. **899.000**	260 MB

DELLE MIGLIORI MARCHE

COPROCESSORI MATEMATICI:

FPxx20	Lit. **199.000**	68882 20 Mhz
FPxx33	Lit. **299.000**	68882 33 Mhz
FPxx40	Lit. **399.000**	68882 40 Mhz

SOFTWARE PRO:

GVPS01	Lit. **599.000**	Image FX
GVPS02	Lit. **69.000**	Cinemorph
SIN200	Lit. **799.000**	Montage 24 AGA
SAC001	Lit. **850.000**	Real 3D V.2.40
SAC003	Lit. **499.000**	Tv Paint
SAC002	Lit. **839.000**	Media Point
ADS005	Lit. **199.000**	OCR
SIN100	Lit. **499.000**	Broadcast Titler II
SGD002	Lit. **489.000**	Video Director
RSXT02	Lit. **99.000**	X-Titler
RSXT01	Lit. **299.000**	X-Titler Pro



X-TITLER PRO

NEW GVP260 Lit. **3.799.000**
G-FORCE 68040 a 40 Mhz per A-4000/3000 Aumenta le prestazioni del vostro A-4000/040 del 500% e del /030 del 1000%!!! con 4 MB exp. 128 MB

OPM001 Lit. **1.090.000**
Opal vision + Montage 24 AGA

MODULI OPAL DISPONIBILI TELEFONARE

GRANDI OCCASIONI SUI MONITOR!

ALTRE NOVITA' SEMPRE PRESENTI!!!

VARI

ZC0540	Lit.	**80.000**	Dischetti Bulk 1MB 100pcs
ZC0541	Lit.	**110.000**	Dischetti Bulk 2MB 100pcs
ACC001	Lit.	**39.000**	Box portadischi 3,5" 200pcs
ACC002	Lit.	**39.000**	Box porta CD-ROM
LODE01	Lit.	**149.000**	Drive esterno
PCP004	Lit.	**339.000**	Drive esterno HD 1,76
COV001	Lit.	**19.000**	Copritastiera per A-1200
ADSW01	Lit.	**29.000**	Switch Mouse-Joystick
ADSW03	Lit.	**29.000**	Boot selector DFO: DF1

ALFADATA:

ADMA03	Lit.	**25.000**	Mouse economico
ADMA01	Lit.	**99.000**	Mouse senza fili
ADMA02	Lit.	**69.000**	Mouse ottico
ADMA06	Lit.	**89.000**	Trackball trasparente
ADP001	Lit.	**99.000**	Penna ottica
ADS013	Lit.	**369.000**	Scanner 800DPI/256 Grayscale
ADS014	Lit.	**499.000**	Scanner 800 DPI/256 + OCR
ADS012	Lit.	**799.000**	Scanner a colori
ADRAM1	Lit.	**220.000**	Zipp 2MB per AlfaRAM

TUTTI I PREZZI SONO IVA E TRASPORTO INCLUSI

PAGAMENTI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA O CON CartaSì VISA